la Guerre au Royaume des Nains

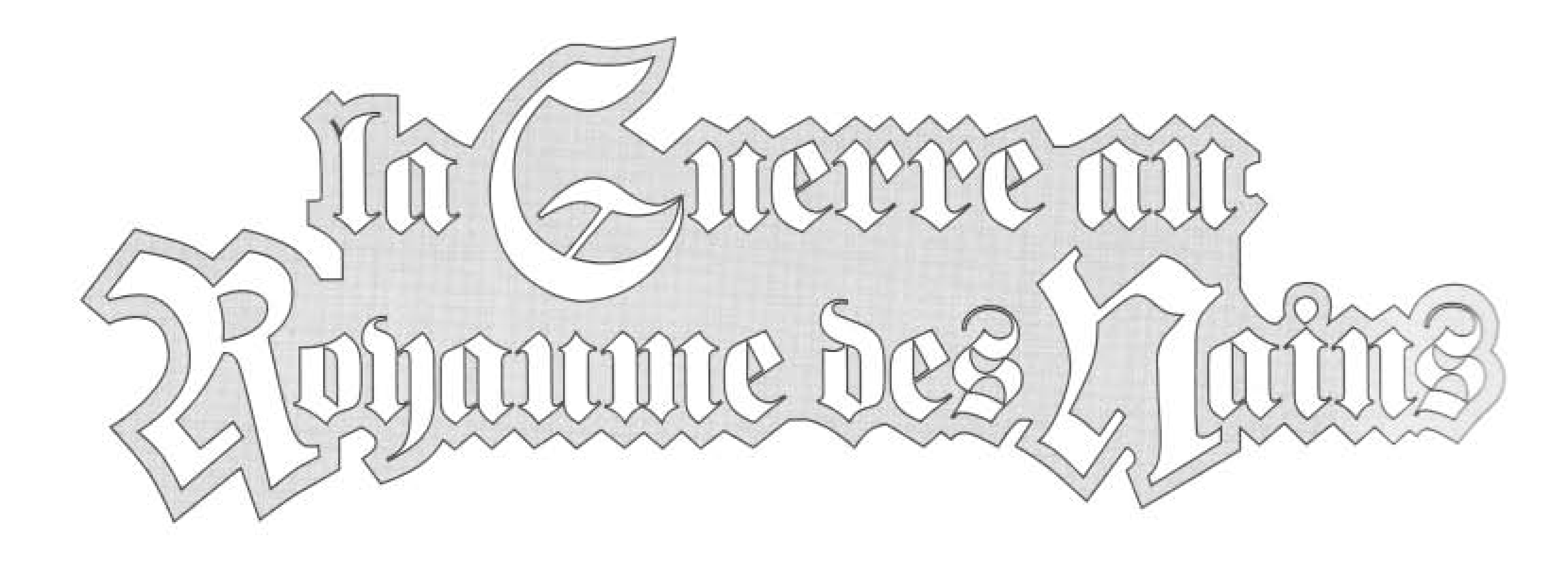
La Campagne des Pierres du Destin IV











Texte Original : Simon Forrest

Edition et Développement : Brad Freeman, Graeme Davis

Matériel Additionnel : Brad Freeman, Graeme Davis

Cartes : Ian Cooke

Illustrations Intérieures : Tony Ackland, Colin Howard, Pete Knifton, Russ Nicholson, Kevin Walker

Flame Publications : Mike Brunton, Graeme Davis, Tony Ackland

Edition Française par Jeux Descartes

Traduction : LizKer

Collection Dirigée par : Henri Balczesak

Réalisation Technique, Maquette : Guillaume Rohmer, de la SARL In Edit.

Relecture : Dominique Balczesak et Michèle Charrier

Pour toute question concernant ce livre, adressez votre courrier à :

Jeux Descartes (Warhammer JRF) — 1, rue du Colonel Pierre Avia — 75503 Paris Cedex 15

en y joignant une enveloppe timbrée pour la réponse.

Imprimé au Portugal par SIG, 2685 Camarate. Edition et dépôt légal Oct. 1992.

ISBN : 2-7408-0043-6

Table des Matières

Les pages 65 à 87 peuvent être photocopiées pour un usage strictement personnel.



La Guerre au Royaume des Nains

Bienvenue dans **La Guerre au Royaume des Nains**. Cette nouvelle aventure pour **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**, donne aux aventuriers l'occasion de découvrir la Citadelle perdue de Kadar-Gravning et de rechercher le Cristal d'Eau, une des puissantes Pierres du Destin.

Destiné à des personnages ayant entamé leur troisième carrière au moins, ce scénario se déroule dans la même partie de La Voûte que les trois premiers épisodes de la *Campagne des Pierres du Destin* : **Le Feu dans la Montagne**, **Le Sang dans les Ténèbres** et **La Mort sur son Rocher**. Il peut être traité de manière indépendante, quoiqu'il soit préférable d'avoir précédemment joué — ou au moins lu — les autres aventures.

Contenu de ce Livre

La Guerre au Royaume des Nains est composé des éléments suivants :

- L'introduction (ce chapitre) qui va vous aider à mieux utiliser ce livre et récapitule les événements amenant le début de l'aventure.
- L'aventure proprement dite, accompagnée des cartes et documents nécessaires.
- Une sélection de personnages "prêts-à-jouer".
- Une description détaillée du Cristal d'Eau, l'objet magique qui est au cœur de cette histoire.
- La présentation du *Poltergeist*, une créature morte-vivante éthérale inédite.

Comment Utiliser ce Livre

Pour vous servir de **La Guerre au Royaume des Nains (GRN)**, vous devez disposer du livre de règles **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**, de feuilles de papier, de crayons et de dés. Le supplément **Repose Sans Paix** vous sera utile, même s'il n'est pas indispensable.

GRN est destinée à des personnages dans leur troisième ou quatrième carrière. Les joueurs peuvent les créer en suivant les indications du livre de règles, ou bien puiser dans le choix des aventuriers "prêts-à-jouer", en annexe. Ceux-ci permettent de commencer le jeu presque immédiatement, ce qui satisfera les plus impatients !

Si vous avez déjà fait jouer les épisodes antérieurs de la *Campagne des Pierres du Destin*, vous pouvez continuer avec les mêmes personnages, puisque ceux présentés ici en sont issus ; leurs compétences et promotions supplémentaires reflètent l'expérience qu'ils ont acquise précédemment.

Que vous les utilisiez ou non, étudiez-les — ils pourront servir de PNJ à un moment quelconque. A partir de leurs origines, vous esquisserez celles des aventuriers créés par vos joueurs, de sorte qu'ils s'adaptent au pays environnant la Vallée du Yetzin, où l'action commence.

Commencer l'Aventure

Les personnages viennent en principe d'achever **MRo**. Si tel n'est pas le cas, vous devrez apportez quelques modifications à cette histoire.

Les origines des aventuriers "prêts-à-jouer" justifient leur présence et leur réunion dans la région de La Voûte au moment de ces événements. Vous pouvez adapter ces origines aux personnages nouvellement créés ou vous concerter avec les joueurs pour mettre au point une histoire adéquate.

La Campagne de l'Ennemi Intérieur

Si vous voulez associer **GRN** et la campagne de l'*Ennemi Intérieur*, vous devriez situer la première quelque temps avant **L'Empire en Flammes**. L'idéal serait que **GRN** suive **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev** ; les héros seront envoyés dans La Voûte (par le Graf Boris

Abréviations

A	= Nombre d'Attaques en combat rapproché
B	= Points de Blessure
CC	= Capacité de Combat
Cd	= Commandement
CEI	= Campagne de **L'Ennemi Intérieur**
Cl	= Sang-froid (Calme)
CO	= Couronne d'Or
CT	= Capacité de Tir
D	= Dommages
Dex	= Dextérité
DS	= Niveau de Difficulté de Serrure
E	= Endurance
EEF	= Aventure **L'Empire en Flammes**
F	= Force
FdM	= Aventure **Le Feu dans la Montagne**
FE	= Force Effective des armes de distance
FM	= Volonté (Force Mentale)
GRN	= Aventure **La Guerre au Royaume des Nains**
I	= Initiative
Int	= Intelligence
M	= Potentiel de Mouvement
MCLB	= Supplément **Middenheim, la Cité du Loup Blanc**
MJ	= Maître de Jeu
MRo	= Aventure **La Mort sur son Rocher**
MSR	= Aventure **Mort sur le Reik**
OSB	= Aventure **Ombres sur Bögenhafen**
P	= Portée des armes de distance
PA	= Points d'Armure
PDT	= Aventure **Le Pouvoir Derrière le Trône**
PE	= Points d'Expérience
PJ	= Personnage Joueur
PM	= Points de Magie
PNJ	= Personnage Non-Joueur
Prd	= Parade
QCPK	= Aventure **Il y a Quelque Chose de Pourri à Kislev**
Rch	= Temps de Rechargement des armes de distance
RSP	= Supplément **Repose Sans Paix**
SdL	= Aventure **Le Seigneur des Liches**
SdT	= Aventure **Le Sang dans les Ténèbres**
Soc	= Sociabilité
WJRF	= Livre de règles **Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique**

ou Sulring Durgul, c'est à ce stade sans importance), à la recherche d'une cité naine ou pour enquêter sur de récentes activités gobelinoïdes. A cette occasion, ils tomberont sur le premier indice qui les mettra sur la piste du Cristal d'Eau

A la fin de **Mort sur le Reik**, les aventuriers seront sans doute bien avancés dans leur deuxième carrière ou auront entamé leur troisième ; ils découvriront au Château Wittgenstein un document faisant référence à une branche de la Main Pourpre installée dans La Voûte. Cela les incitera à remonter la rivière Sol et à s'enfoncer dans la montagne, où ils découvriront l'indice qui les lancera dans cette aventure. Le voyage pourra regorger d'incidents et de rencontres puisés dans le chapitre *La Vie Fluviale dans L'Empire* de **MSR**, ce qui leur permettra de s'améliorer en chemin.

La Campagne Repose Sans Paix

Les aventuriers qui viennent d'affronter cette campagne s'adapteront parfaitement à **GRN**, à condition d'avoir au moins entamé leur troisième carrière au début des événements.

A la fin de **RSP**, ils se trouvent à Delberz, pas très loin d'Altdorf ; de là, poussés par une motivation suffisante, ils remonteront le Reik et la Sol jusqu'à La Voûte. Par exemple, dans l'aventure *Hantée par une Horreur*, s'ils ont déniché un document fourmillant de renseignements sur une puissante secte installée dans cette montagne, avec quelques allusions à sa responsabilité dans l'établissement de créatures du Chaos dans cette maison. Si vous disposez de **MSR**, certains des incidents et rencontres de *La Vie Fluviale dans L'Empire* animeront un long voyage fluvial et permettront aux personnages de s'aguerrir.

Les Cristaux du Pouvoir

Il y a six mille ans de cela, le royaume nain était à son apogée. Les Guerres Elfiques, aux effets dévastateurs, étaient encore à venir, les citadelles naines des montagnes du Vieux Monde n'avaient pas subi les attaques du Chaos ou des Gobelinoïdes. Et l'Humanité ? Un simple éclat dans le regard de quelque dieu fou, répondent les Nains.

C'était leur âge d'or. Les cavernes et les voûtes immenses de Caraz-a-Carak représentaient la merveille des merveilles, les excavations les plus profondes produisaient des richesses au-delà de toute mesure et les artisans nains réalisaient des chefs-d'œuvre qui appartiennent désormais à la légende. Parmi ces chefs-d'œuvre figuraient les Cristaux du Pouvoir, des pierres précieuses subtilement ouvragées investies d'immenses vertus magiques, chacune accordant à son utilisateur la maîtrise d'un des quatre éléments. Si ces quatre pierres venaient à être associées, il était dit que leur maître pourrait devenir le maître de tout.

Mais les pouvoirs des cristaux ne provenaient pas seulement de leurs créateurs nains. Leur fabrication n'avait pas échappé à l'attention du dieu du Chaos Tzeentch, car nul changement d'un tel niveau ne peut être ignoré ou négligé par le Transformateur. Tzeentch vit le grand potentiel de ces cristaux ; à l'insu des Nains, il intervint dans leur réalisation de telle sorte que, une fois achevés, ces objets atteignirent une puissance que leurs pères n'auraient jamais pu espérer

Le plan de Tzeentch était très subtil ; il fonctionna sur de nombreux niveaux. Tout d'abord, des changements furent apportés dans le processus même de création des cristaux : tant dans la matière que dans la magie, chacun d'eux joue sur l'équilibre qui règne entre les quatre éléments et qui régit les lois de la physique et de la matière... telles que les mortels les connaissent.

D'autre part, Tzeentch savait que les objectifs du Chaos pouvaient être atteints en accordant simplement des pouvoirs aux mortels. Plus ces pouvoirs seraient importants, plus ils risqueraient de provoquer leur propre destruction. Pour le moins, ils apporteraient une large contribution à la cause du Chaos lorsqu'ils se battraient pour ces babioles scintillantes.

Aucun d'eux ne serait assez fort pour conserver longtemps les quatre cristaux, ce qui ne pourrait qu'augmenter leur valeur à long terme. Ils seraient inévitablement éparpillés — parfois cachés, parfois découverts et utilisés, mais jamais réunis. Et chaque fois que l'un d'eux serait employé sans que ses frères soient là pour faire contrepoids, l'équilibre entre les éléments serait altéré. Un jour, les lois de la physique pourraient même s'effondrer à cause de cette tension et laisser place à un nouvel Age du Chaos ; ou d'autres changements pourraient survenir — Tzeentch lui-même n'en savait rien, et c'était sa plus grande satisfaction car les certitudes étaient pour lui un poison.

Les Nains se rendirent vite compte de la force destructrice de leur œuvre et décidèrent de mettre le plus de distance possible entre les pierres, pour empêcher quiconque d'acquérir une trop grande puissance. Le Cristal de Feu fut envoyé au nord, dans les Montagnes-du-Bout-du-Monde, le Cristal de Terre caché dans un Oratoire au cœur de La Voûte, le Cristal d'Air donné aux Elfes — à l'époque amis et alliés des Nains — qui, selon la légende naine, le perdirent très rapidement. Et le Cristal d'Eau disparut au cours d'une bataille, lors des Incursions du Chaos.

L'Alliance de la Hache Sanglante

L'Alliance de la Hache Sanglante, composée de solides guerriers (même pour des Orques), fut employée par l'Hégémonie Hobgobeline pendant de nombreuses générations. Mais l'Hégémonie finit par préférer les profits du commerce aux ravages de la guerre, si bien que l'Alliance ne répondit plus aux nouvelles exigences. Comme de nombreuses armées indésirables, elle se tourna alors vers le pillage et le banditisme, pour enfin être chassée des territoires de l'Hégémonie.

Après avoir rejoint les limites occidentales des Terres Sombres, elle commença à envoyer des bandes guerrières dans les Etats du nord des Principautés Frontalières, parfois même jusqu'aux frontières de L'Empire et de la Bretonnie.

Puis, il y a un siècle de cela, lorsque les prêtres se réunirent pour lire les présages dans les entrailles d'ennemis rituellement sacrifiés, une expédition extraordinaire fut organisée. Tous les membres de l'Alliance de la Hache Sanglante avancèrent vers l'ouest en traversant les Principautés Frontalières, à la recherche de la légendaire Passe du Feu Noir.

Une erreur d'orientation les amena dans La Voûte, à cinq cents kilomètres au sud-ouest de leur destination. Entre-temps, la quête pour la Passe du Feu Noir, liée dans la tradition orque à des noms aussi célèbres que Notlob et Harboth, s'était transformée en croisade. Les Gobelinoïdes installèrent une base permanente dans La Voûte, d'où partirent régulièrement des équipes de pillage et de reconnaissance.

Torgoch, un des prêtres-guerriers de l'Alliance (dont histoire est racontée en détail dans l'aventure **Le Feu dans la Montagne**, la première partie de la *Campagne des Pierres du Destin*), mit sous sa coupe l'ensemble de la Vallée du Yetzin, mais une série d'événements auxquels était mêlé le Cristal de Feu provoqua la destruction de son "royaume" et, par la suite, de sa personne. Pendant sa campagne pour conquérir la vallée, Torgoch découvrit et pilla précipitamment un oratoire nain ; un phénomène étrange se produisit alors.

L'Orque transportait une pierre rouge couverte de motifs étranges ; alors qu'il n'était qu'un jeune guerrier, il l'avait prise sur le corps d'un sorcier humain, au cours d'un raid effectué plus au nord. Il s'était rendu compte qu'elle possédait des pouvoirs magiques, mais n'avait pas réussi à en comprendre le fonctionnement. Dans l'oratoire, la gemme se mit à briller. Son éclat s'intensifia lorsque Torgoch se dirigea vers la zone la plus profonde du site. Il ne saisit pas la signification du phénomène et, perplexe, reprit sa campagne de terreur. Il ne pouvait se douter que sa

pierre rouge était en fait le Cristal de Feu et qu'elle luisait à cause de la proximité du Cristal de Terre, enfoui au fin fond de la montagne, dans un sanctuaire secret. Cette histoire-là est narrée dans **Le Sang dans les Ténèbres**, la deuxième partie de la campagne.

Le Cristal d'Air a aussi rejoint la Vallée du Yetzin. Il y a de cela trois siècles, l'Alliance de la Hache Sanglante patientait à l'extrémité nord de La Voûte, se préparant à attaquer le repaire elfique d'Athel-Loren. La cachette du Cristal était droit sur son chemin et l'armée des Elfes ne pouvait en aucun cas arriver à temps pour la défendre. Un petit groupe emmena donc la pierre vers l'ouest, dans l'espoir de rejoindre la sécurité des Terres Elfiques au-delà des mers. Il n'atteignit jamais la lisière de la forêt. Affaibli par les attaques incessantes des Hommes-bêtes et par d'autres incidents, il fut finalement anéanti par des bandits humains et le Cristal disparut.

Le chef de ces hors-la-loi, qui ne connaissait pas grand-chose à la magie, ne réalisa pas la véritable nature de la pierre bleue étrangement taillée qu'il découvrit sur le cadavre d'un des Elfes. Il la conserva à titre de curiosité pendant quelques années, au cours desquelles il se forgea un domaine dans la vallée et prospéra — c'était un siècle avant la venue de Torgoch. Puis il la donna à une équipe de Manouvriers nains, pour payer la construction d'une tour fortifiée. C'est ainsi que le Maître-Erudit Hadrin prit possession du Cristal d'Air — les Nains avaient maintenant deux Cristaux du Pouvoir entre leurs mains.

Parmi toutes leurs capacités, les Cristaux ont celle de sentir la présence de leurs frères. Aussi, quand Torgoch entra dans la Vallée du Yetzin, Hadrin sut-il qu'un Cristal du Pouvoir approchait ; les Nains ignoraient cependant que l'essentiel des forces orques avait abandonné son chef et que ce dernier n'avait pas appris à se servir de la pierre. Nul ne pouvait imaginer les conséquences si les Orques parvenaient à s'emparer de deux autres Cristaux.

Hadrin supplia les dirigeants de la cité de fuir avec les deux gemmes, mais ils refusèrent. Leur fierté leur interdisait de reculer devant des Orques, quelles qu'en puissent être les conséquences. En désespoir de cause, l'érudit confia le Cristal d'Air au mage Yazeran qui reçut pour instructions de quitter la vallée et de lui trouver une nouvelle cachette. Ce qu'il est advenu du mage et du Cristal d'Air a été présenté dans **La Mort sur son Rocher**, la troisième partie de la *Campagne des Pierres du Destin*.

Peu après, désespéré par la folle témérité de ses chefs, Hadrin s'en alla avec un petit groupe de fidèles. Ils se heurtèrent rapidement à une importante troupe de reconnaissance orque et se réfugièrent dans un complexe souterrain dissimulé derrière une cascade ; ils dépêchèrent un messager pour demander du secours, mais ce dernier mourut dans la montagne. Les autres tombèrent tous sous les coups de l'ennemi et — ironie du sort — Torgoch apprit à se servir du Cristal de Feu grâce aux livres de Hadrin.

A ce moment-là, Kadar-Gravning était tombé et le dernier de ses défenseurs était mort. Torgoch ne visita pas la citadelle car il avait abandonné cette campagne à son lieutenant Roglud ; jamais il ne sut que le Cristal d'Eau s'y trouvait. Certaines puissances mystérieuses ont peut-être réussi alors à contrer le plan de Tzeentch ; Torgoch est passé très près des quatre gemmes magiques, mais n'en a jamais possédé qu'une.

Résumé de l'Intrigue pour le MJ

GRN démarre alors que les aventuriers séjournent encore au monastère de l'Aire, après leur victoire sur une armée orque et l'obtention du Cristal d'Air. Si vous ne faites pas jouer ce scénario directement à la suite de **MRo**, vous devrez apporter certaines modifications à la phase initiale afin de tenir compte de la situation de vos propres PJ.

Une carte et des fragments d'un journal vieux d'un siècle les lancent à la recherche de la citadelle perdue de Kadar-Gravning. Tout laisse à croire qu'un Cristal du Pouvoir y est encore caché. Après plusieurs jours de voyage dans la montagne, ils atteignent la cité — et réalisent qu'elle a déjà été retrouvée. Une expédition venue du sud des Montagnes-du-Bout-du-Monde a commencé à la dégager, tout en cherchant une relique qui peut seule empêcher une guerre civile imminente. Ses membres s'attendent à voir arriver la faction adverse et considéreront sans doute les arrivants avec méfiance.

Les aventuriers doivent parvenir à s'entendre avec les Nains et explorer les ruines afin de mettre à jour le Cristal. Il leur faudra éviter d'antiques pièges et des gardiens, sans oublier que l'arrivée de l'autre expédition pourrait transformer la place en champ de bataille...



La Citadelle Perdue

Dans ce chapitre, les aventuriers vont recevoir certaines indications sur la présence du Cristal d'Eau dans la citadelle de Kadar-Gravning qu'ils vont ensuite essayer de gagner.

Commencer l'Aventure

Tout d'abord, vous devez absolument fournir certains indices aux PJ afin de les guider vers Kadar-Gravning. L'aventure pourra alors véritablement démarrer...

Dans les paragraphes suivants, nous considérons qu'ils viennent d'arriver au terme de **MRo**. Si votre équipe n'est pas dans cette situation, vous devrez apporter des modifications ; la section *Embarquement Immédiat* vous fournit certaines suggestions à cet effet.

L'Aire

Les aventuriers séjournent donc encore au monastère de l'Aire. Ils viennent de repousser une armée orque et ont récupéré le Cristal d'Air. Voici comment leur transmettre les indices nécessaires — certains détails pourront être modifiés si des PNJ-clés ont été tués pendant l'affrontement.

Peu après la fin des combats, le Très Haut Gregor sort de sa chambre, les mains crispées sur un petit livre. Il déambule à travers les bâtiments ravagés, remarquant à peine leur état — à le voir, on ne croirait jamais qu'une bataille vient de se dérouler.

« *Ah, vous voici,* » dit-il en trouvant les personnages. « *Je vous ai cherchés partout. Je me demande ce qui se passe ici — j'ai sonné et sonné pour appeler un messager, mais personne n'est venu. En tout cas, maintenant que vous êtes là, je... Qu'est-ce que c'était donc ? Par ma foi... j'ai le sentiment que ce pourrait être important. Je sais —*



retournons à ma chambre. Je ferai apporter du thé, et cela me reviendra peut-être. » Il se tourne vers le moine le plus proche.

Celui-ci, complètement abasourdi, regarde Gregor retourner dans sa chambre, apparemment indifférent à ce qui se passe.

Lorsque tous les aventuriers sont réunis dans les quartiers du Très Haut, leur hôte tient toujours le petit livre. Le thé arrive et Gregor se charge de le servir. Il pose le livre sur la table, distribue les tasses et, ensuite, remarque le volume.

« *Ah, il était donc là,* » marmonne-t-il en le ramassant. « *Je l'ai cherché partout.* » Il le feuillette et un signet tombe par terre à son insu. Il finit par trouver la page souhaitée.

« *Ah, oui, voilà. Pendant que vous étiez dehors, j'ai découvert ceci — c'est une sorte de journal que Yazeran a tenu jusqu'à sa mort. Ce passage concerne son voyage jusqu'ici, la vision, etc. — il pourrait vous être utile.* »

Ses hôtes peuvent protester qu'ils n'ont plus besoin d'aide — ils ont découvert le Cristal d'Air, éliminé Radzog et ses Orques et sauvé le monastère. Sans tenir compte de ce qu'ils disent, Gregor leur tend le livre en marmonnant : « *Eh bien, consultez-le — on ne sait jamais, cela pourrait vous servir.* » Ils finiront bien par prendre le journal, ne serait-ce que pour faire plaisir au vieil excentrique. S'il vous faut insister, le fantôme de Yazeran apparaît derrière lui, hausse les sourcils et hoche la tête avant de disparaître.

Alors qu'il veut le passer à un des personnages, Gregor laisse glisser le volume qui se retrouve par terre, ouvert aux pages montrées dans le *Document 1*. Yazeran est passé par Kadar-Gravning pendant son voyage et le Cristal d'Air y a détecté la présence de l'un de ses frères — le Cristal d'Eau, dissimulé dans une tombe royale à l'insu des occupants nains. Les aventuriers ne devraient avoir aucun mal à comprendre ce que veulent dire les notes du mage, et ils voudront sans doute se mettre en route immédiatement.

Le nom mentionné peut aussi raviver quelques souvenirs. Les gens férus d'*Histoire* le reconnaîtront avec un Test d'**Int** (non-Nains -50) et se souviendront d'une partie de l'histoire de Hargrim.

Si Gregor ne survit pas à l'attaque des Orques, le livre arrive dans leurs mains d'une autre manière. Albrecht le découvre dans la bibliothèque alors qu'il cherche des références sur Yazeran pour les visiteurs ou pour son cours. Ou bien les dégâts dus aux combats provoquent la chute d'une pierre, révélant ainsi un espace secret dans lequel le journal était dissimulé. A moins que le fantôme de Yazeran ne fasse une ultime apparition pour conduire les aventuriers jusqu'à la cachette, d'où le livre tombe ouvert à la page importante.

Borgin se frappa le front.

« Kadar-Gravning ! » Sous le choc, sa voix s'était enrouée, ses yeux ouverts tout grand. « Par la pierre et l'acier ! Kadar-Gravning ! La Citadelle de Hargrim ! »

« Etrange. » Fiathiriel regarda sa tasse, l'air intrigué. « Cette infusion n'a pas eu d'effet notable sur moi. Pensez-vous qu'il puisse être malade ? Ou atteint de folie ? » Rogni lança un regard furieux à l'Elfe et caressa du doigt le tranchant de sa hache, mais Borgin ne semblait pas noter le sarcasme. Il se contentait de répéter le nom de Kadar-Gravning.

« Allons, Borgin. » La voix d'Anders trahissait son impatience. « Mets-nous au parfum. Qu'est-ce que ce Kadar-Gravning ? Un autre temple ? »

« Ça veut dire encore des Ogres ? » Les autres rugirent à l'unisson — Lars était obsédé par les Ogres.

« Non, non, non, » aboya Borgin, tout excité. « Vous ne comprenez pas ! La Citadelle de Hargrim est perdue depuis cent ans — elle a complètement disparu. Yazeran a dû y passer juste avant sa chute ! Si seulement je parvenais à la redécouvrir… »

« Important, non ? » Guiseppi s'illumina. « Grand endroit, hé ? Beaucoup d'or ? »

« Non, non, non, vous ne comprenez pas, » répéta Borgin. « Hargrim est l'un des plus grands héros de ma race ! Selon la légende, il a fondé une citadelle entre les Montagnes Grises et Noires où il a régné jusqu'à sa mort pendant les Guerres Elfiques ! On dit aussi qu'il a succombé si brillamment que les Elfes ont demandé une trêve et rendu son corps pour qu'il soit enterré ! La citadelle a été renommée Kadar-Gravning — Lieu Sacré d'Inhumation — en son honneur, car sa tombe lui donnait un caractère sacré. »

« Tombe royale, hein ? » Anders réalisa qu'il se frottait les mains.

« Et le quatrième Cristal, » ajouta Oleg. « Alors, mon petit ami, où se trouve ce Kadar-Gravning ? »

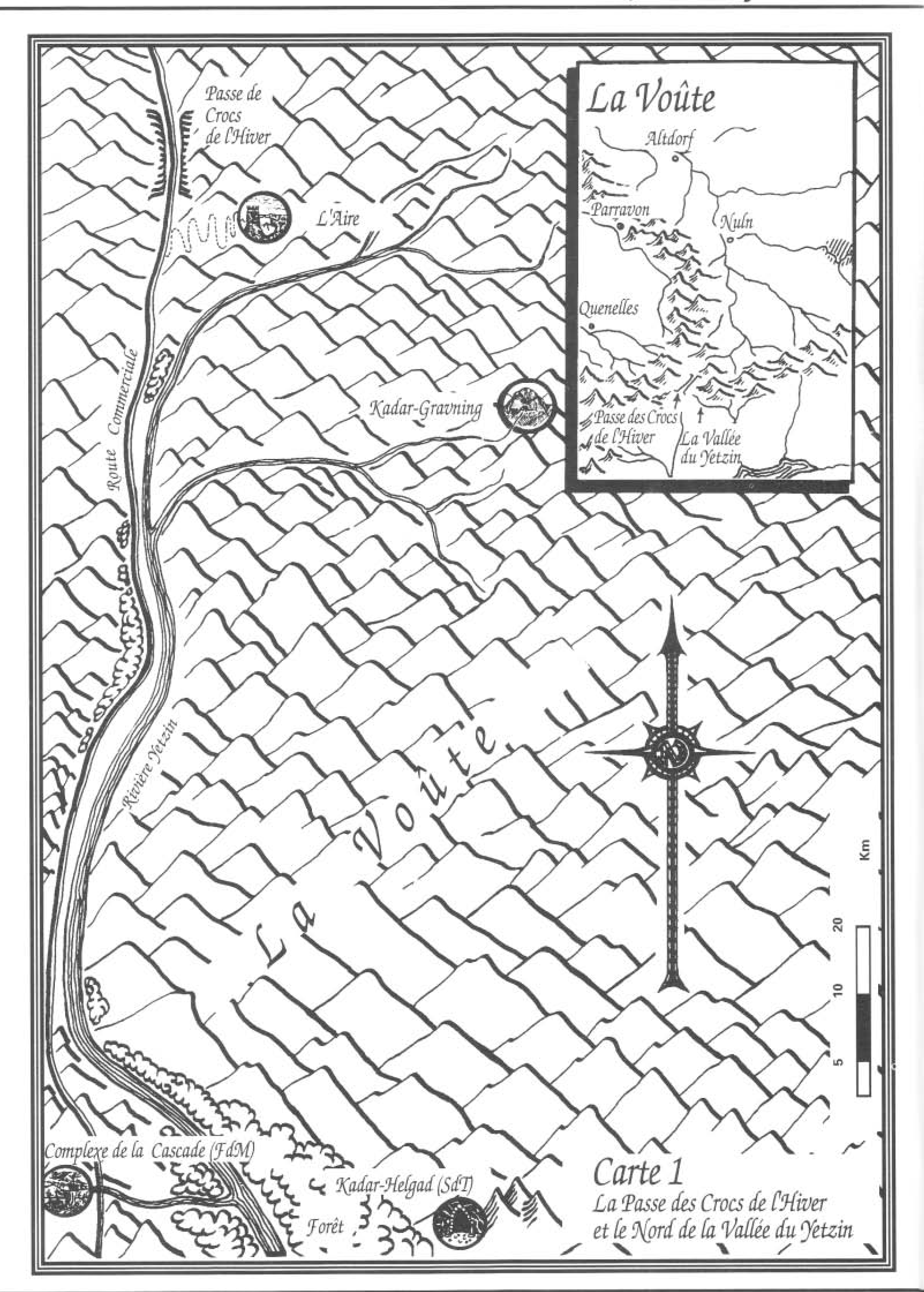
Embarquement Immédiat

Si vos aventuriers *ne viennent pas* d'achever **MRo**, vous devrez les mettre sur la piste de Kadar-Gravning d'une autre manière.

Peut-être découvriront-ils le journal de Yazeran dans une autre bibliothèque ; la mention d'une citadelle naine perdue et d'un puissant objet magique devrait les intriguer. Si vous le souhaitez, cette trouvaille peut se faire à l'Aire — ils ont été engagés par un érudit pour aller y faire des recherches sur l'ancien mage ; ou le journal a été mis à jour après plusieurs années de fouilles et les PJ sont chargés de l'emporter au monastère. Il n'est pas nécessaire d'en avoir le plan pour faire jouer cette introduction — il suffit que les aventuriers obtiennent le *Document 1* et qu'ils se mettent en route.

Il est aussi possible que, dans une des grandes cités humaines du Vieux Monde, un érudit nain décide de les embaucher — après des décennies d'études dans des bibliothèques naines et humaines, il a fini par prendre connaissance de l'emplacement de la citadelle oubliée, et les PJ vont soit devoir explorer les lieux, soit l'accompagner comme gardes du corps. Borgin, des personnages "prêts-à-jouer", serait parfait dans le rôle de ce PNJ.

A moins que le commanditaire de l'équipe ne soit un sorcier PNJ désirant acquérir le Cristal d'Eau. Grâce à sa magie, il a appris que la gemme se trouve dans une citadelle dont il ne connaît pas la position. Puis il s'est assuré que ses employés agiront bien selon sa volonté — une malédiction qui intervient chaque fois que l'un d'eux pense à garder la pierre pour lui, ou une maladie qui les tuera tous s'ils ne reviennent pas avant un mois pour se faire soigner.



Carte 1
La Passe des Crocs de l'Hiver et le Nord de la Vallée du Yetzin

Le Voyage

Les aventuriers devraient rejoindre Kadar-Gravning en remontant le Yetzin jusqu'à sa source, comme l'indique la carte de Yazeran. Ce trajet est un simple préliminaire au corps principal de l'aventure. Si vous voulez entrer directement dans le feu de l'action, rien ne vient le perturber et Kadar-Gravning est atteint sans difficulté — il vous suffit de dire aux joueurs que leurs personnages sont arrivés.

D'un autre côté, vous voudrez peut-être rendre le voyage un peu plus animé ; les sections suivantes vous proposent des rencontres et incidents que vous compléterez, si vous le désirez, avec ceux présentés dans les scénarios précédents de la *Campagne des Pierres du Destin*. Vous êtes, bien entendu, libre d'en imaginer d'autres, mais vous devrez prendre soin de ne pas trop affaiblir votre équipe à ce stade — la suite des événements l'obligera à faire appel à toutes ses ressources.

Terrain et Obstacles

Kadar-Gravning est un lieu isolé au cœur de la montagne. Aucune route n'y menant directement, les aventuriers doivent se déplacer à travers une nature sauvage, ce qui n'est pas une mince affaire en haute montagne. Avec un peu de chance, ils progressent de 25 km par jour environ, en tenant compte des difficultés rencontrées. Suivre un torrent en montagne peut sembler une tâche aisée, mais il ne faut pas oublier les cascades, les gorges abruptes et les autres zones peu praticables.

En plus des rencontres de monstres, la montagne peut être source de surprises déplaisantes. Certains dangers inhérents à ce type de relief ont été présentés dans **SdT**, le deuxième élément de la campagne ; si vous ne l'avez pas à votre disposition, les règles simplifiées que nous vous donnons ici vous indiquent quelques-unes de ces difficultés.

Le **terrain** est toujours *difficile* — les aventuriers sont loin des pistes, sur une surface accidentée.

Le **temps** est très variable ; un soleil éclatant peut en quelques minutes laisser place à un orage féroce réduisant la visibilité à zéro. Avec un Test d'**Int**, les Nains et les Forestiers remarquent les signes annonciateurs du changement 2D6 minutes avant qu'il se produise effectivement. Le terrain passe alors de *difficile* à *très difficile*, et tous ceux qui ne se mettent pas à l'abri doivent réussir un Test d'**E** (*Immunité contre les Maladies* +10, vêtements imperméables +20) ou prendre froid, ce qui leur inflige une pénalité de -5 pour tous les tests de caractéristiques en pourcentage pendant 1D3+1 jours.

Les **précipices** se révèlent très dangereux pour les imprudents ou les malchanceux. Quiconque glisse a droit à un Test d'**I** par round jusqu'à ce qu'il se stabilise — chaque échec signifie qu'il descend 1D6 mètres supplémentaires. Les cavaliers réalisent le Test avec l'**I** du cheval — si la bête ne réussit pas, son propriétaire peut encore effectuer un Test avec sa propre **I** pour s'en désolidariser et se mettre à l'abri, mais la monture, avec tout ce qu'elle portait, est perdue à jamais. Plutôt que de tuer les personnages — chose bien trop facile — vous leur ferez dépenser des Points de Destin afin qu'ils restent accrochés à la bordure friable du bout des doigts jusqu'à ce qu'ils soient remontés.

Les **chutes de pierres** et les **avalanches** sont également très dangereuses ; vous devrez faire preuve de la plus grande prudence si vous y faites appel. Les règles précises sont données dans **SdT**. En l'absence de ce volume, assimilez ces deux phénomènes au sort *Assaut de Pierres*, pour les dommages infligés. Ceux qui échouent à un Test d'**I** sont emportés et enfouis sous la masse ; ils encaissent ainsi des dommages supplémentaires équivalents à ceux d'une chute de 1D10 mètres. Comme pour les changements de temps, les Nains et les Forestiers sont capables de remarquer certains signes annonciateurs avec un Test d'**I** réussi — ils peuvent alors mettre tout le monde à l'abri avant la catastrophe.

Lorsque ces phénomènes se sont déjà produits, ils recèlent d'autres dangers. Ils forment des obstacles énormes. Ceux qui tentent de passer par-dessus risquent de provoquer une nouvelle coulée de moindre taille, encaissant un coup automatique de **F** 3 pendant que les matériaux instables s'effondrent sous eux.

Les **ravins** constituent une autre forme de difficulté ; si les aventuriers ne disposent pas de ressources magiques telles que le *Vol* ou le *Pont Magique*, ils devront descendre une paroi pour remonter de l'autre côté. Il est toujours possible d'y trouver un frêle pont de corde et de bois. Certaines traverses ont disparu et, par endroits, les cordes très usées ne semblent plus tenir que par un brin — juste à ce moment-là, le vent se lève... La profondeur de ces ravins peut aller de quelques mètres à des dizaines, voire des centaines de mètres.

Les Gas

A la fin de **MRo**, de nombreux Gobelinoïdes se sont réfugiés dans les montagnes ; si les personnages viennent directement du monastère, il y a de grandes chances pour qu'ils rencontrent des rescapés de l'armée de Radzog. Parfois, ils apercevront au loin de petites bandes de peaux-vertes, qui les verront peut-être à leur tour — et en profiteront pour tendre une ou deux embuscades.

La force exacte des attaquants n'est pas très importante ; l'essentiel est que les voyageurs soient capables de s'en sortir mais que la menace ne soit pas négligeable. Si vous voulez vous limiter à une simple escarmouche, vous ferez intervenir une douzaine de Gobelins ; si vous préférez un bon affrontement, les Orques Sombres seront deux fois plus nombreux que les PJ.

Vous choisirez le terrain et les tactiques d'embuscade — les Orques préférant les bonnes vieilles techniques éprouvées comme prendre leurs victimes entre deux feux et passer aussi vite que possible au combat rapproché, les Gobelins choisissant plutôt de harasser leurs proies par des tirs de projectiles tout en restant à couvert, ce qui leur permet de filer si le gibier s'avère trop gros pour eux.

L'Araignée Géante

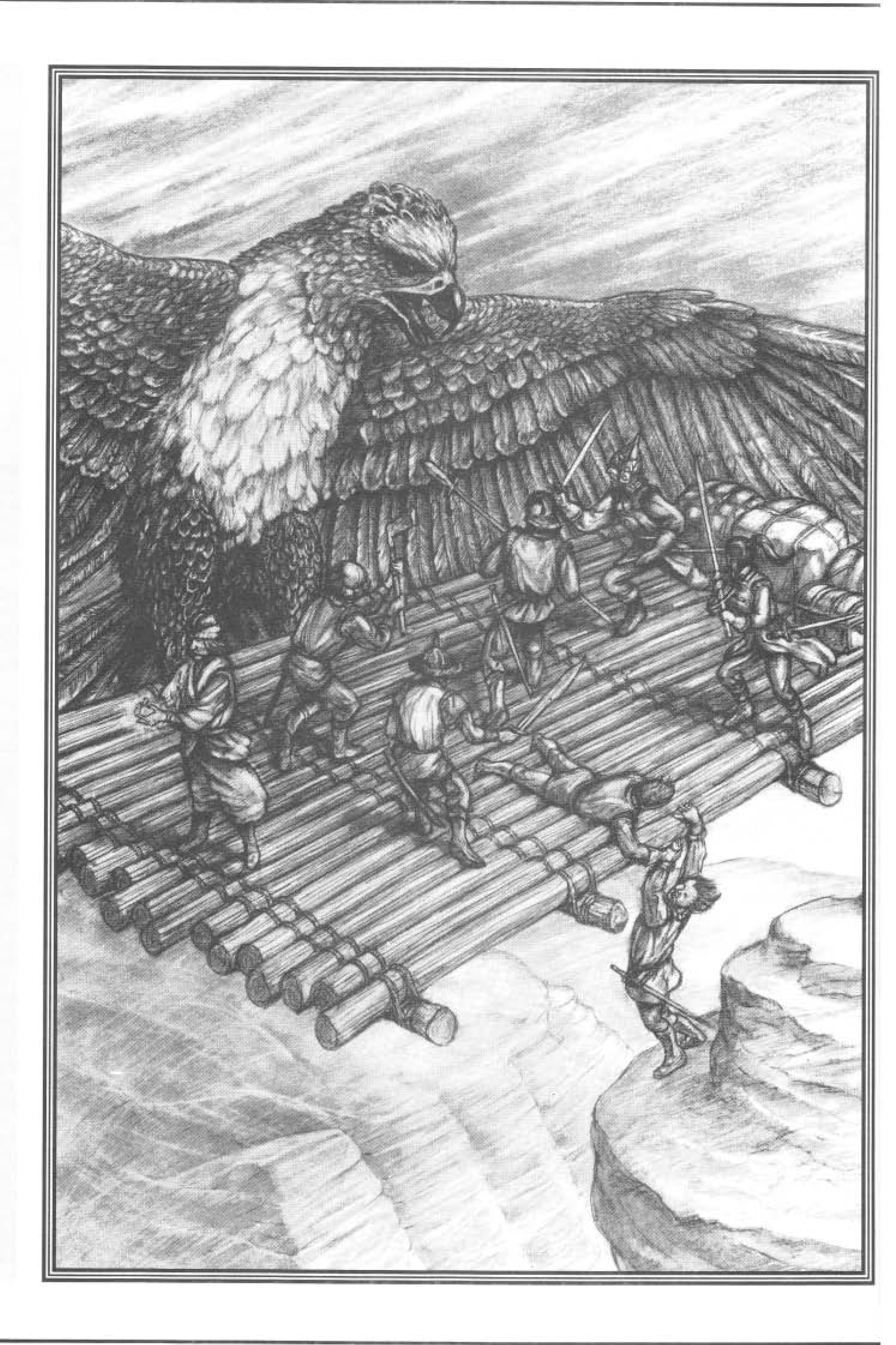
Dans **SdT**, une rencontre faisait intervenir une Araignée Fouisseuse Géante. Voici un autre spécimen d'arachnide à la technique de chasse particulièrement inhabituelle. Cette créature se tapit sur les pentes escarpées et compte sur son immobilité et le camouflage que lui procure sa carapace grise et noire pour passer inaperçue. Au simple coup d'œil, elle ressemble beaucoup aux rochers et aux éboulis parmi lesquels elle trouve ses proies — un Test d'**I** (Nains +10, Forestiers +10, Ovate +10, *Acuité Visuelle* +10) est nécessaire pour la remarquer.

Cette araignée détecte ses proies à 40 m en associant sa vision directe et les vibrations du sol. Tout ce qui dépasse la taille d'un lapin lui convient. Elle se déplace à une vitesse foudroyante, en produisant un filament de soie collante qu'une patte arrière manœuvre un peu comme un lasso — avec une **CT** de 55. Sa cible a droit à un Test d'**I** (*Esquive* +10) pour éviter le projectile gluant ; en cas d'échec, elle est promptement entraînée.

L'arachnide peut, en un seul round, amener son gibier jusqu'à elle, quelle que soit la distance qui les séparait — en réussissant un Test d'**I**, le captif peut agir en même temps pour tenter de couper la soie (**CC** -20). D'autres personnages peuvent l'y aider sans subir la pénalité. Les caractéristiques du filament sont **R** 5, **D** 5 ; il est sectionné par tout coup qui lui inflige suffisamment de dommages. Une fois sa victime tractée, l'araignée la mord pour lui injecter son venin (**CC** +20, à cause de la situation désagréable de la proie) et l'entraîne dans sa tanière afin de l'y consommer. Elle s'y retire également si son "lasso" est coupé.

Le Serpent de Roches

Les montagnes de La Voûte représentent le terrain idéal pour ce prédateur inhabituel. Il s'attaque à presque tout, des œufs d'oiseaux aux



chèvres de montagne, et certains spécimen atteignent 18 m de long. Les plus grands sont capables de tuer et d'avaler même des chevaux.

Comme la plupart des prédateurs de la région, le serpent de roches a une prédilection pour les embuscades. Il attend, tapi sur une corniche étroite ou dans une petite entrée de grotte, généralement à mi-hauteur d'une paroi verticale. Lorsqu'une proie potentielle passe en dessous, il jaillit de sa cachette et lui tombe dessus, l'encerclant d'une multitude d'anneaux. Sa morsure n'est pas venimeuse ; il tue uniquement par constriction. Le serpent de roches possède un certain contrôle sur sa chute car il arrive à modeler sa paroi abdominale afin de canaliser l'air à ce niveau et, en quelque sorte, de planer. Par conséquent, il ne subit pas de dommages lorsqu'il se laisse choir d'une hauteur pouvant atteindre 18 m.

Quand un tel reptile bondit, servez-vous de sa **CT** pour déterminer s'il atterrit bien sur sa cible. En cas de réussite, cette dernière l'évite avec un Test d'**I** (*Esquive* +10). Si la créature a bien calculé son saut, la proie est automatiquement projetée au sol. Elle doit alors réussir un nouveau Test d'**I** (*Lutte* +20) pour ne pas se retrouver enveloppée dans les anneaux. Tout ceci se déroule en un round.

Le serpent de roches commence sa constriction au round suivant, si sa chute a été fructueuse. Sinon, il attaque normalement en utilisant sa **CC**. Il tentera cependant de s'enfuir s'il n'attrape rien et devient la cible d'adversaires en surnombre. Il filera également si ses points de **B** sont réduits à la moitié ou moins du score initial. Pour cela, il se contente habituellement de se jeter dans le vide pour atterrir loin, à l'abri. Il ne peut cependant pas le faire en transportant une victime.

Voyage Aérien

La perspective d'un voyage long et dangereux à travers des montagnes traîtresses amènera peut-être les aventuriers à songer à se rendre à Kadar-Gravning par les airs. Le Cristal d'Air leur sera alors bien utile, à condition qu'ils l'aient maîtrisé avant le départ, et ils disposent peut-être d'autres possibilités de vol magiques. De cette manière, ils pourraient aller du monastère à la citadelle en une seule journée. Toutefois, ce procédé ne va pas sans danger.

Le plus important vient des conditions météorologiques — les régions montagneuses sont réputées pour leurs vents de travers capables, par leurs rafales inattendues, de projeter les créatures volantes contre la montagne dure et impitoyable. Avec le Cristal d'Air, ce phénomène n'aura pas d'incidence — les bourrasques sembleront se fendre pour contourner les voyageurs et ne les affecteront pas — mais dans d'autres conditions, la projection contre une paroi rocheuse infligera des dommages équivalents à ceux d'une chute de 2D6 m.

D'autre part, si le vol permet d'éviter les prédateurs terrestres, il rend vulnérable aux créatures volantes, nombreuses dans cette région, qui représentent une menace tout aussi importante. La majorité des prédateurs les plus grands — griffons, hippogriffes, aigles et leurs semblables — ont un sens aigu du territoire ; ils s'en prennent à toute créature de bonne taille pénétrant dans leur espace aérien. Leur tactique ne varie guère — ils s'élèvent bien au-dessus de leur cible, plongent et donnent un coup de griffes en passant. Au cours d'une attaque, il ne peut donc y avoir qu'un round de combat en mêlée ; de plus, les personnages qui disposent de plusieurs attaques doivent réussir un Test d'**I** pour porter la deuxième, un test sous la moitié de l'**I** pour la troisième et sous le quart pour la quatrième. Tous les gêneurs seront chassés si leur score en **B** initial est réduit de moitié.

Découverte de la Citadelle

Grâce à la carte de Yazeran, les aventuriers devraient trouver sans mal Kadar-Gravning ; le Yetzin, à cet endroit un torrent de moins d'un mètre de large, coule au fond d'une gorge étroite. A l'entrée de cette gorge, plusieurs cavernes s'ouvrent dans le flanc de la montagne.



Les Voûtes de Kadar-Gravning

Les Voûtes de Kadar-Gravning se situent à l'extrémité nord d'une vallée large et profonde. Depuis leur entrée, il est possible de voir le soleil se lever sur la montagne aux trois sommets qui abrite Kadar-Helgad, le temple le plus important de cet ancien royaume, où se sont déroulés les événements décrits dans **SdT**.

Dans la vallée, une multitude de petits ruisseaux issus des collines s'entrecroisent et finissent par se rejoindre pour former un torrent étroit et dangereux. Les pentes sont parsemées d'entrées menant à la citadelle abandonnée. La plupart, béantes, ont été brisées et dévastées durant le siège qui a ruiné les environs, mais, à peu de distance à l'intérieur, tous les plafonds sont effondrés, scellant la cité des Nains. Les plaies déchiquetées ornant les flancs des collines témoignent encore des magies terrifiantes qui ont participé à la conquête.

Le Règne de Hargrim

Selon les chroniques naines, la région entourant la vallée du Yetzin fut colonisée il y a des millénaires par le grand roi guerrier Hargrim Maindefer. Personnage légendaire, ce Nain possédait une force physique immense et un charisme exceptionnel ; avec ses fidèles, il traversa les montagnes de La Voûte, à l'époque infestées de Gobelins, et se tailla un royaume autour du Yetzin. Sa fin, qui survint durant les Guerres Elfiques, fut celle d'un héros ; les ballades que se transmettent ceux de sa race appellent la bataille de la forêt de Loren, le Dernier Combat de Hargrim. Sa légende dit que l'héroïsme désespéré des Nains encerclés par des Elfes en surnombre impressionna même leurs vainqueurs ; les corps furent rendus à leurs frères, sous la protection d'un drapeau de paix, et rapatriés au Yetzin pour y être inhumés. La citadelle nommée Karak-Gronhud — *la forteresse parmi les Gobelins* — par Hargrim fut rebaptisée Kadar-Gravning — *la montagne vénérée des tombeaux*.

Alors que les Guerres Elfiques se rapprochaient et que la race naine se retirait dans les montagnes du Vieux Monde, de nouveaux colons s'établirent à Kadar-Gravning, attirés par le renom de Hargrim. La Vallée du Yetzin et les sommets avoisinants furent débarrassés des Orques haïs et une grand voie souterraine fut construite, qui reliait la citadelle à Caraz-a-Carak et aux autres grands sites nains des Montagnes-du-Bout-du-Monde.

A peine une génération plus tard, les Gobelinoïdes jaillirent des Terres Sombres, franchirent le Golf Noir et pénétrèrent dans La Voûte. Sortie indemne des Guerres Elfiques, la forteresse de Hargrim fut alors



régulièrement assiégée. Ses occupants combattirent vaillamment pour empêcher que la place où reposait Hargrim tombe entre les griffes des peaux-vertes ; tous les assauts furent repoussés, quoique plusieurs avant-postes proches de la vitale Passe des Crocs de l'Hiver aient été détruits. Les autres citadelles étant progressivement vaincues, les Gobelins s'infiltrèrent dans les voies souterraines, d'où ils portèrent alors leurs attaques. Après de nombreux combats, aussi violents que sanglants, dans ces tunnels, les passages furent bouchés par une série d'effondrements. Kadar-Gravning était sauvé, mais totalement isolé.

Les Incursions du Chaos

Pendant près de deux mille ans, Kadar-Gravning survécut dans sa solitude. Des expéditions tentèrent parfois de rétablir le contact avec les dernières citadelles existantes, mais les Gobelins qui hantaient encore les environs les exterminèrent toutes. Si loin de Caraz-a-Carak et de Zhufbar, la forteresse était coupée des siens ; la population déclina petit à petit et aucune relation ne fut renoué avec le reste du royaume nain.

Il y a deux cents ans, le Chaos s'abattit sur le Vieux Monde. Déjà affaiblis par des siècles d'isolation, les Nains de Kadar-Gravning se retrouvèrent une nouvelle fois assiégés — par une force gigantesque que dominait

Certains disent que la Couronne de Hargrim fut ensevelie avec le grand roi nain. Cette couronne de fer, vieille et bosselée, porte pour toute décoration une perle d'eau douce d'une taille exceptionnelle ; c'est pour cela qu'elle est parfois appelée la Perle du Lac.

Ce symbole fut enterré au côté de Hargrim. Quoiqu'inhabituel, ce fait n'était pas sans précédent ; la préservation de la couronne était le signe d'un immense respect, exprimant le sentiment qu'aucun souverain ne pourrait jamais être l'égal de son possesseur.

Quelques sceptiques clamèrent cependant qu'elle avait été volée par les Trolls en fuite. Les descendants de Hargrim, avancèrent-ils, ne souhaitaient pas débuter leur règne sous l'ombre d'un aussi mauvais présage et, en concoctant cette histoire, ils glorifiaient leur père et faisaient preuve de piété tout en dissimulant la disgrâce qu'était la perte de l'objet. Ces rumeurs furent toutefois balayées lors des funérailles, lorsque le corps du roi fut exposé — la couronne sur la tête. Quelques-uns maintinrent que ce n'était qu'une simple copie mais, aux yeux de la majorité des Nains, la question était réglée.

Extrait de La Légende de Hargrim, par le Professeur Gundri Crochenez, Université de Nuln.

l'étendard du Dieu Sanglant Khorne. Ils combattirent avec le courage des désespérés mais furent contraints de se replier dans le tombeau de Hargrim, où ils opposèrent une dernière résistance.

L'armée du Chaos subit de lourdes pertes pendant ses attaques. Elle fut régulièrement repoussée jusqu'à l'envoi d'une bande de Trolls dans les tombes. Ils furent nombreux à tomber à cause des pièges, mais ils finissaient toujours par se relever pour poursuivre leur progression. Enfin, ils firent face aux derniers Nains.

La charge des Trolls fut terrible, mais les assiégés les forcèrent à reculer. Le chef des horribles créatures, Agblad Tonnerre d'Entrailles, fut abattu, et nombre de ses gardes du corps furent gravement blessés par la projection de ses fluides digestifs. Perturbés par la mort de leur meneur, les Trolls se retirèrent et les Nains restèrent dans les profondeurs. Ensuite, et c'est totalement inexplicable, les forces du Chaos se déplacèrent. Elles devaient être persuadées que les Trolls rescapés avaient exterminé les Nains ou avaient peut-être d'autres raisons moins compréhensibles.

Les Nains, de leur côté, entreprirent d'ensevelir leurs morts et de remettre en état ce qui restait de leur citadelle. Parmi les restes d'Agblad Tonnerre d'Entrailles, ils découvrirent — miraculeusement intacte — une gemme de forme curieuse, sur laquelle des symboles d'arcane étaient sculptés dans un style antique de leur race. Comme ses trois frères, le Cristal d'Eau avait rejoint le Yetzin.

L'étrange pierre verte fut saluée comme une marque de victoire, et les Nains de Kadar-Gravning la déposèrent avec révérence dans la tombe de Hargrim.

La Venue de Torgoch

Un siècle après l'Incursion du Chaos, un nouveau danger menaça Kadar-Gravning. Il venait de l'est, sous la forme de l'Alliance de la Hache Sanglante. Les Orques s'abattirent sur la vallée du Yetzin, dévastant tout sur leur passage. Les quelques avant-postes subsistants furent éliminés et Kadar-Gravning tomba. Tous ses habitants périrent — mais pas avant que les tombes sacrées ne soient scellées par la pierre et la magie. Pas plus que les Orques, ils ne connaissaient la véritable nature de la pierre verte qui reposait auprès de Hargrim ; elle y est demeurée jusqu'à ce jour.

Les Orques n'occupèrent que brièvement les Voûtes, qui restèrent ensuite abandonnées pendant bien des années ; les maçonneries se détériorant progressivement, le bruit des effondrements coupait parfois le silence qui y régnait. La plupart des salles disparurent l'une après l'autre, ne laissant que des cicatrices dans les collines, comme témoignage de leur existence. Les voyageurs qui, par hasard, s'en approchèrent firent ensuite d'étranges récits, parlant d'échos de forges fantomatiques ou de bruits de bataille qui résonnaient dans les profondeurs maudites.

Puis, peu à peu, la citadelle vit de nouveaux occupants s'installer. Trolls, Gobelins, et bien d'autres plus terribles encore, réclamèrent le territoire que les Nains leur avaient volé tant de siècles auparavant. Les grottes et les salles encore intactes devinrent les antres de ces odieuses créatures, et les tombes improvisées de l'Alliance de la Hache Sanglante furent souvent profanées pour remplir les bouches affamées de cette nouvelle population.

La Conquête de la Couronne

Ce n'est que maintenant, un siècle après la destruction du site, que les Nains reviennent à Kadar-Gravning. Mais, à l'opposé de Hargrim, ils

ne sont pas là pour s'installer et établir une colonie. Des décennies d'études d'antiques chroniques obscures ont fait ressurgir les noms de l'ancien roi et de sa citadelle ; des expéditions se sont mises en route pour retrouver ce monde perdu afin d'atteindre la tombe de Hargrim et, plus particulièrement, de récupérer sa couronne légendaire. C'est un symbole de royauté — sa valeur intrinsèque est très faible mais, pour tous les Nains, elle est inestimable du fait de la légende qui l'entoure.

A l'insu du monde extérieur, un grand malaise fermente au sein des populations naines, dans la partie sud des Montagnes-du-Bout-du-Monde. Certains se préparent à la guerre — sous prétexte de précautions contre de nouvelles attaques de Gobelins. Le chef suprême des clans de cette région, le nouveau roi, Mendri, a été ouvertement accusé d'un parricide lui ayant permis d'usurper le trône de son père.

L'armée de Mendri est très puissante, et il est soutenu par une grande partie des clans les plus modestes qui espèrent que ce soutien sera récompensé. L'opposition est constituée de la plupart des clans importants dont certains ont, dans le passé, engendré des lignées royales. Il est inhabituel que ceux-là fassent preuve d'une telle unité — en particulier alors que le trône est en jeu — mais Mendri représente à leurs yeux une telle menace pour l'ordre établi que, pour une fois, ils agissent d'un seul corps.

Chacune des factions a besoin d'un avantage moral sur l'autre — quelque chose qui ralliera les clans indécis à sa cause. La Couronne de Hargrim serait l'emblème parfait de la royauté et celui qui l'obtiendra et l'arborera pourra certainement s'attirer la loyauté des populations installées au sud de la Passe du Chien Fou.

Il y a quelques mois, un prospecteur solitaire a découvert les traces d'une citadelle perdue, loin dans La Voûte. Il a découvert des inscriptions portant les noms de Hargrim et de Kadar-Gravning. La nouvelle s'est répandue comme une traînée de poudre — la citadelle de Hargrim était retrouvée ! En l'espace de quelques jours, les deux factions y ont dépêché chacune une expédition. Après avoir traversé les Principautés Frontalières par des routes différentes, elles vont se rencontrer pour la première fois à l'extérieur des ruines — au moment même où les aventuriers surgissent, dans leur quête du Cristal d'Eau.

Les membres de l'alliance anti-Mendri (spontanément baptisée parti royaliste) sont les premiers à avoir pénétré dans les Voûtes, qu'ils ont découvertes — à leur grande surprise — pratiquement inoccupées. Pendant que les troupes d'élite établissaient une position défensive à l'entrée des cavernes et bouchaient les autres accès, ils ont commencé à chercher le tombeau du roi défunt.

C'est maintenant pour eux une course contre le temps car l'unité détachée par Mendri se rapproche. Ses représentants ne sont pas conscients qu'ils ont été précédés, mais ils savent que, d'ici peu, l'affrontement sera inévitable. Les prêtres royalistes se laissent progressivement gagner par le désespoir ; les défenses que, selon les légendes, leurs prédécesseurs ont installées dans la place ne sont pas leur moindre source d'inquiétude. Ils ne savent que trop bien qu'à la moindre erreur, les cavernes peuvent s'écrouler et sceller les tombes pour l'éternité. Certains n'hésitent cependant pas à dire que cela vaudrait mieux que de voir la couronne dans les mains de Mendri.

L'Expédition Royaliste

Une approche non hostile amènera les aventuriers à parler longuement avec les différents membres de l'expédition. Vous en trouverez une description détaillée dans le chapitre *Profils*, que viennent compléter les quelques esquisses suivantes. Lisez-les au moins deux fois avant de faire jouer cette partie du scénario car elles vous aideront à donner vie à ces diverses personnalités.

Cranneg, Grand Prêtre

Les traits anguleux et rusés de Cranneg sont rehaussés par l'éclat de ses yeux durs. Sa barbe imposante, qui forme les deux tresses traditionnelles chez les prêtres nains, est finement entrelacée de fils d'argent et de fer. Sa longue chevelure flotte librement. Il est vêtu d'une robe couleur pierre qui cache sa cotte de mailles et garde toujours avec lui son bâton de cérémonie — un bâton de bois cerclé de fer, un peu plus grand que lui et surmonté d'une main qui enserre un globe de quartz.

Cranneg est le chef de l'expédition. Très intelligent et d'une grande vivacité d'esprit, il ne montre que peu d'émotions ou de compassion et méprise totalement les faibles. C'est par l'intelligence et les manipulations que ce subtil politicien a atteint son rang actuel, plutôt que par une grande piété. Il a choisi le camp des royalistes pour la simple raison qu'il considère avoir ainsi plus de chances d'améliorer sa situation.

Son principal souci est de récupérer la Couronne de Hargrim. S'il lui fallait choisir entre cette dernière et sa propre vie, il renoncerait au symbole, mais il est profondément impliqué dans les fouilles, auxquelles il contribue du mieux qu'il peut.

Il pourrait être comparé à un cardinal intriguant, doté d'une bonne dose de pragmatisme : *« Eh bien, s'il faut en passer par là, il m'importe peu que ce soit déplaisant. Faites-le ! J'en assumerai la pleine responsabilité. »*

Kadri — Assistant de Cranneg

N'ayant que 55 ans, Kadri est encore jeune, mais il s'est rapidement élevé dans les rangs de la prêtrise grâce à une dévotion qui frôle le fanatisme. Il possède une foi aveugle en son maître, dont il n'est jamais loin. Il éprouve un certain mépris pour Dern, son collègue et rival, chez qui il voit des traces d'ambition et de préoccupations matérielles. Bizarrement, ce fanatique naïf est incapable de remarquer ces mêmes faiblesses chez Cranneg. *« Je crois que votre choix est emprunt d'une grande sagesse, Maître Cranneg. Nous avons bien de la chance de vous avoir à notre côté. »*

Dern — Assistant de Cranneg

Dern, 97 ans, est un opportuniste qui est maintenant au plus haut rang de la prêtrise qui lui sera jamais accessible. Il méprise Kadri pour son manque d'expérience et son enthousiasme dépourvu de sens critique, qualité que lui-même a perdue. Il se considère comme une fine mouche, bien qu'en réalité il ne soit qu'un calculateur dénué de talent et, par surcroît, cynique.

Il consacre une grande partie de son temps à essayer de manipuler Cranneg, généralement par des flatteries transparentes, afin que ce dernier favorise son avancement. Est-il nécessaire de préciser que Cranneg en a pleinement conscience et s'amuse de ses efforts ? *« Parfaitement, monseigneur, et si vous vous en souvenez bien, je vous ai toujours soutenu, ce qui n'est pas le cas de ce sceptique de Kadri. »*

Yanni et Bradni — Prêtres Subalternes

Ces deux-là sont très réservés ; ils n'expriment jamais la moindre opinion avant d'avoir consulté Cranneg. Mais dès que ce dernier a donné son avis, sur quelque sujet que ce soit, ils le suivent au maximum de leurs capacités. Malheureusement, ils sont rarement d'accord quant aux propos exacts de leur supérieur et tirent des interprétations totalement différentes des ordres donnés : *« Non, non, non, espèce de nigaud ! Maître Cranneg a spécifié qu'il ne voulait pas être dérangé — il n'a rien dit sur les éboulements, tu n'iras donc pas l'interrompre pour lui raconter ça, même si les tombes venaient à s'écrouler ! »*



Sundrim, Grand Erudit

Bien que, techniquement, Cranneg soit le principal leader de l'expédition, c'est Sundrim qui gère l'essentiel de l'organisation quotidienne des fouilles. L'arrangement leur convient parfaitement — Cranneg ne veut pas se mêler de ce travail, et Sundrim ne veut pas le voir intervenir.

Sundrim est petit, même pour un Nain, et ses traits déformés marquent son âge. Ses yeux, petits et très enfoncés, sont éclairés par l'étincelle d'une curiosité insatiable. Le sommet de son crâne est un tantinet dégarni et sa longue barbe est souvent blottie sous sa tunique ou maintenue par sa large ceinture, à laquelle sont accrochés toutes sortes d'instruments, depuis de l'encre et une plume jusqu'à un assortiment de ciseaux à froid ; deux bourses bombées contiennent de nombreux fragments de parchemins.

Son cheminement professionnel a été très éclectique, car il a débuté comme forgeron avant de s'orienter vers les domaines du savoir. A la différence des deux autres leaders, il ne se préoccupe pas des questions politiques ; il est là parce que le travail semblait intéressant et viendra ajouter à son crédit en tant que lettré et chercheur. Il semble peu sensible à ce qui se passe autour de lui et parvient à faire abstraction des méfaits dont Brogar et Cranneg sont responsables — mais il les déplorerait si on l'obligeait vraiment à y prêter attention.

La coutume veut que le dirigeant d'un clan nain porte en permanence une couronne qui symbolise son rang. Bien que des couronnes exceptionnelles et d'une valeur inestimable soient réalisées pour les cérémonies et les autres grandes occasions, celle du "quotidien", portée le reste du temps est souvent de forme simple, en fer ou en acier. Lorsque le règne d'un roi arrive à son terme, sa couronne est traditionnellement plongée dans les fourneaux du maître-forgeron de la citadelle et reforgée pour son successeur.

Bien qu'elle soit l'occasion de nombreux rites, cette refonte ne fait pas intervenir de magie. Beaucoup de Nains croient cependant que la couronne d'un roi grand et glorieux a la capacité de faire rejaillir une étincelle de cette même grandeur sur le suzerain qui la porte sous sa nouvelle forme ; parfois, elle peut même rendre légitime un droit de succession mis précédemment en doute. Plusieurs guerres civiles qui ont ensanglanté l'histoire naine en ont résulté.

Extrait de Miscellanées des Superstitions et Légendes Naines, par le Docteur Theophrastus Hochleben, Collegium Theologica, Middenheim, 2435.

Sundrim est dans l'ensemble un individu animé et jovial, prêt à raser quiconque veut bien l'écouter — en particulier avec des histoires concernant ses domaines de prédilection. Il ne saurait tolérer l'ignorance ou la stupidité quand il discute histoire, ou les interruptions lorsqu'il est plongé dans son travail.

« Voyons voir. Ah, oui. Du porphyre local, bien sûr, et travaillé avec de l'acier plutôt que du mithril. Vous avez noté les éraflures, là ? Non ? Au fil des décennies, l'œil se forge à ce genre de choses. C'est ce que je disais, l'année dernière, à mon grand ami Hugnir Sildepier — un grand érudit, ou il le sera avec encore quelques années de travail — Hugnir, je lui ai dit, l'œil se forge à ce genre de choses. »

Les Spécialistes

L'expédition comprend un certain nombre d'érudits, d'artisans et d'engingneurs, tous sous les ordres de Sundrim. Ils sont répartis en deux groupes : le premier est effectivement engagé dans la recherche de la couronne, le deuxième assure un soutien logistique, fabrique le matériel, s'occupe des pièges les plus complexes.

Ces spécialistes diffèrent de leurs compagnons dans la mesure où ils ne sont guère sensibles aux motivations politiques à l'origine de ce périple. Certains sont suffisamment orientés pour accepter de prendre des risques, mais dans l'ensemble, ils s'intéressent plus à leur propre sécurité. Ils ne sont pas aussi plongés dans leur travail que Sundrim, si bien qu'ils se rendent compte de ce qui se passe autour d'eux. Ils savent notamment qu'une force ennemie devrait bientôt les rejoindre et la pensée qu'une bataille est imminente les rend nerveux. Cranneg, qui en a conscience, fait tout son possible pour les protéger — principalement en ne les informant pas de l'évolution de la situation. S'ils sont menacés, la plupart se montreront coopératifs — la perspective d'une mort héroïque ne les enchante guère.

Erudit : *« Hmm. Si seulement cette inscription était entière. Tu vois l'endroit où il manque un caractère ? Le sens global de la phrase en est modifié. Elle pourrait tout autant signifier "verser une chaude libation sur la paroi orientale" que "vers les Terres Sombres et faire bouillir ta tête". Oh, oui, ce pourrait être ça, Yadri ! As-tu jamais lu le traité de Ragni Crochieux sur les "Métaphores et Euphémismes dans les Inscriptions des Lieux Sacrés" ? Enfin, je suppose que tu SAIS lire ? »*

Artisan : *« Qui a pris mon ciseau numéro trois ? Ecoutez, je ne veux entendre aucune excuse, je l'avais laissé juste là ! QUI L'A PRIS ? »*

Engingneur : *« Par la pierre et l'acier, regardez ça. Quatre poussoirs interactifs qui rejoignent un gouvernail à armature flottante avec un système d'interrupteurs là, là et là. Plus — et c'est ce qui est vraiment magnifique — le déclencheur coulissant avec sa vis de désaccouplement indépendante. Avez-vous jamais vu quelque chose qui ressemble à ça ? Rien de tel pour vous emporter la tête. Et une réalisation splendide. Je ne suis pas fichu de voir comment le contourner. »*

Brogar, Commandant Militaire

Brogar est solidement bâti, même pour un Nain, et incroyablement musclé. Son visage, aplati et triste, n'exprime que peu d'intelligence et de tempérament, ses mouvements sont précis et contrôlés. C'est le chef du contingent militaire et le commandant en second de l'expédition. Sa grande ténacité, ses talents de combattant maintes fois prouvés et son obéissance aveugle aux ordres lui ont valu d'être choisi. Ce n'est pas un fin tacticien mais il mènera ses troupes, quelles que soient leurs chances, sans une arrière pensée.

Dans sa façon de vivre, Brogar pourrait être assimilé à une machine. Il exécute ses ordres et, cela fait, il s'arrête pour en attendre d'autres. Personne ne l'a jamais vu sourire. Il est capable d'actes de violence qui, s'il laissait paraître le moindre signe de plaisir, seraient attribués à une nature sadique. Rien n'amènera jamais ce traditionaliste obstiné à quitter le camp des royalistes — principalement parce que les ordres sont toujours



venus de là. Il ne semble pas savoir ce que veulent dire les mots peur, doute ou compassion, et il ne tolèrera aucune de ces faiblesses au sein de ses troupes. S'il doit rappeler la discipline à l'un de ses guerriers, ce sera fait rapidement, violemment et définitivement.

Si Cranneg est tué, Brogar prendra ses ordres de Sundrim jusqu'à ce que l'opposition soit apparemment sur le point de s'emparer du complexe. Il décidera alors un repli général, en ne laissant qu'un battement de cinq minutes et en faisant bien comprendre que les retardataires seront abandonnés.

Avant le départ, sa dernière action sera d'ordonner la destruction de Kadar-Gravning, de sorte qu'aucune des deux factions ne récupère la couronne. Il sait que si l'on touche aux caveaux royaux, tout l'étage risque de s'effondrer ; il enverra donc quelques soldats profaner le plus de tombes possible afin d'obtenir cet effet. La pensée qu'il enverra ainsi des éléments loyaux à la mort ne l'effleurera même pas.

Si l'expédition trouve la Couronne de Hargrim, Brogar ne reculera devant rien pour qu'elle arrive bien entre les mains de la faction royaliste commanditaire de son équipe. Il se sacrifiera, ainsi que l'ensemble de ses troupes, si cela s'avère nécessaire : *« DEBOUT, bande de vermines amateurs d'Orques ! Maître Sundrim veut être débarrassé de ces Goules ; il me faut donc cinq volontaires — toi, toi, toi, toi et toi. Suivez-moi. »*

Nains de Troupe

Ces soldats, essentiellement des professionnels, ne refuseraient pas une petite bagarre. A vrai dire, la plupart sont même impatients de voir arriver les forces de Mendri — ils s'ennuient et sont frustrés car, depuis leur arrivée, leur seule occupation a été de monter la garde à tour de rôle. La chasse aux Goules dans les tunnels ne remplacera jamais un bon face-à-face bien orchestré.

« Eh, Gorm ! Pourquoi tu vas pas nous attraper quelques peaux-vertes, qu'on joue avec ? Vu la tête que t'as, ils te prendront pour un des leurs ! »

Approcher les Voûtes

L'attitude initiale des PJ sera déterminante pour la suite de l'aventure. Il leur faut principalement choisir entre une approche hostile et une approche amicale, mais ils disposent de plusieurs options intermédiaires.

Quelques cas de figure vous sont proposés ici, l'influence exercée sur la suite des événements vous étant également précisée. Comme il n'est évidemment pas possible de traiter toutes les possibilités, seules les approches les plus évidentes sont abordées. Si vos joueurs mettent au point une solution totalement inattendue, il vous suffira d'improviser ou d'adapter une des réponses proposées.

Avant de faire jouer cette phase de l'aventure, étudiez soigneusement les descriptions des principaux membres de l'expédition données précédemment.

« Chargez ! »

Voici la moins subtile et la plus dangereuse des approches. Les personnages marchent sur Kadar-Gravning en détruisant tout ce qui se met sur leur chemin.

Il est certainement possible de survivre à ce genre de manœuvre, particulièrement si le groupe détient déjà trois Cristaux. Mais un tel massacre risque de provoquer la fureur de Grungni, surtout si l'équipe comprend des Nains. Rappelez-vous que Cranneg n'est pas un imbécile ; il fera se replier les troupes au contact pour monter des embuscades. Il est prêt à combattre dans les tunnels — bien qu'il attende des adversaires d'un autre genre — où il sera plus facile de contenir et d'encercler une petite bande d'aventuriers pour l'attaquer sur plusieurs fronts simultanément. En résumé, si vos joueurs adoptent cette tactique, ils devront batailler dur pour atteindre la victoire.

« Chut ! »

Des PJ plus prudents tenteront d'entrer et de sortir sans se faire remarquer par les membres de l'expédition. Ce n'est pas une mince affaire car des sentinelles sont en place à tous les points critiques et les troupes s'attendent à ce que l'alarme soit donnée à tout moment ; avec de nombreux Filous dans l'équipe et une bonne dose de magie favorisant la discrétion, ils pourraient réussir.

Il est cependant presque certain qu'ils *tenteront* d'entrer et de sortir discrètement et qu'ils échoueront. Dans ce cas, ils seront défiés par une force bien supérieure en nombre et se verront intimer l'ordre de se rendre. S'ils refusent, référez-vous au paragraphe *Chargez !* ci-dessus. S'ils obtempèrent, ils seront conduits auprès de Cranneg et interrogés. Passez au paragraphe *Salutations !*, ci-après, mais ils subiront un modificateur de -20 en **Soc** — on ne fait généralement pas confiance aux intrus...

« Salutations ! »

Les aventuriers entrent gaillardement dans Kadar-Gravning, s'annoncent aux sentinelles et demandent à parler au chef. Si votre groupe aime les interactions avec les PNJ, c'est sans doute cette option qui sera retenue. Bien sûr, l'idéal ici serait qu'une majorité de Nains en fassent partie.

Les gardes sont nerveux, mais après avoir réalisé que les visiteurs sont peu nombreux et ne semblent pas appartenir à la force de Mendri, ils n'attaqueront pas. Avec quelques Tests de **Soc**, vous déterminerez s'ils insistent pour désarmer les PJ ou non avant de les accompagner auprès de Cranneg.

Ce dernier, pendant l'entretien, se montre très réservé ; il en dit le moins possible et laisse les nouveaux venus se charger de l'essentiel de la discussion. S'il ne peut faire autrement, il proclame que l'expédition

est on ne peut plus pacifique, que ses membres ont été chargés d'explorer la citadelle perdue, d'évaluer son état, d'y prendre le plus de choses possible et de rentrer. Mais s'il peut se le permettre, il ne dit rien du tout. Un nouveau Test de **Soc** est de rigueur, à -10 du fait du tempérament cynique et méfiant de Cranneg.

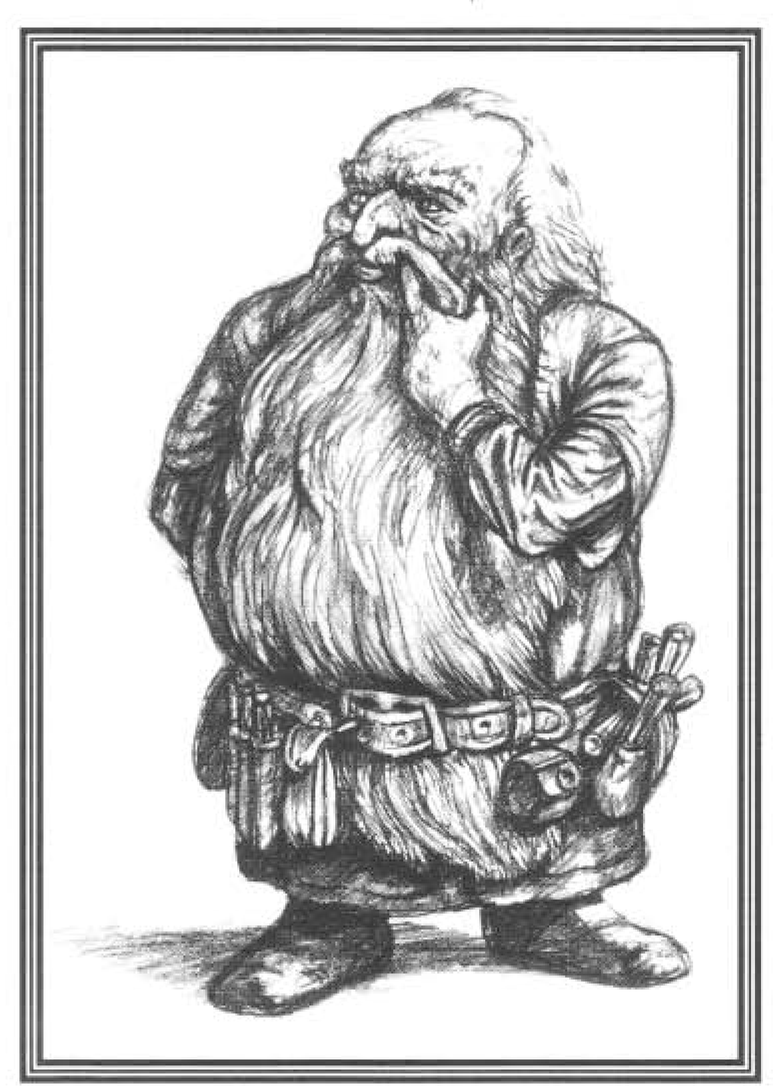
Vous déciderez ainsi si Cranneg est convaincu ou non que les arrivants ignorent tout de l'imminence de la guerre civile et de la quête pour la Couronne de Hargrim. Si vous le désirez, appliquez un modificateur pouvant atteindre +/-30, en fonction de l'histoire qui lui est racontée. N'oubliez pas qu'une déclaration peut être *véridique* sans être *convaincante* — en particulier lorsque vous avez affaire à quelqu'un d'aussi tortueux que Cranneg.

S'il pense que ses visiteurs ignorent l'existence de la couronne, il leur permettra peut-être de fouiller les parties de la citadelle que ses fidèles ont déjà examinées. Ils seront alors constamment surveillés par un des érudits qui donnera l'alarme dès qu'ils franchiront les limites autorisées — si Cranneg a des doutes, il exigera qu'ils soient désarmés tant qu'ils sont à l'intérieur.

Cranneg pourrait aussi décider de ne pas leur faire confiance. Il se montrera alors serviable et charmant mais ordonnera secrètement à Brogar de les éliminer à la première occasion. Le guerrier leur attribuera une "escorte" composée d'une bonne vingtaine de soldats, les entraînera dans un passage latéral tranquille et essaiera de les tuer. Ce sera ensuite certainement la guerre.

Dans le cadre de la *Campagne des Pierres du Destin*, les aventuriers ont normalement en leur possession un ou plusieurs Cristaux du Pouvoir. Si Cranneg se rend compte des capacités de ces objets magiques — par exemple si lui ou un de ses fidèles voit les PJ se servir d'un pouvoir majeur — il ne résistera pas à la tentation de les voler. Avec une telle puissance à son service, il pourrait aller très loin.

Vous choisirez alors les tactiques qu'il emploiera. Il fera discrètement tuer les indésirables ou se montrera plus subtil — leur nourriture sera droguée et ils se réveilleront à quelques kilomètres de là, toujours dans la montagne, mais dépouillés de tout leur matériel. Cranneg est un maître dans ce domaine, auquel vous devrez faire justice.



Engagement

Des personnages acceptant de lui prêter leur concours peuvent décider de se joindre à l'expédition, en particulier si le groupe comprend une majorité de Nains. Des tâches leur seront alors attribuées, en fonction de leurs capacités : les guerriers et les forestiers iront avec les gardes, les lettrés et les filous avec les érudits. L'expédition ne comptant pas de filou spécialisé, un cambrioleur ou un pilleur de tombes pourraient aisément se faire embaucher.

Les PJ devront alors effectuer les travaux qui leur auront été confiés. Cranneg tentera de les séparer, sans que cela soit trop visible — divers règlements intérieurs apparaîtront dans les quartiers des gardes, indiquant que le personnel au repos doit rester dans les zones qui lui sont réservées et ne pas aller déranger les autres pendant leur travail, etc. Même ainsi, des individus pleins de ressources arriveront à explorer les parties où ils se trouveront et à communiquer de temps en temps. Peut-être même persuaderont-ils Sundrim qu'ils peuvent l'aider à examiner les tombes ; ils bénéficieront ainsi de deux heures d'examen avant que Cranneg s'en aperçoive et y mette un terme.

En Avant

Le Cristal de Terre permet aux aventuriers de choisir une approche plus directe — creuser un tunnel, guidés par l'éclat croissant de leur gemme alors qu'elle se rapproche du Cristal d'Eau. En théorie, cette solution est parfaite, mais vous devrez tenir compte d'un certain nombre de faits.

Tout d'abord, si le groupe possède plusieurs pierres, chacune émet *en permanence* une lumière étincelante du fait de la présence des autres. La détection ne peut se faire que d'une manière : celle qui sert d'indicateur doit alors être séparée de ses sœurs d'au moins 1,5 km afin qu'il n'y ait pas d'interférences avec le signal du Cristal d'Eau.

Ensuite, lorsque la distance séparant deux gemmes est inférieure à 400 m, il devient difficile de dire si l'on se rapproche de celle recherchée. Les Cristaux réagissent à la proximité et non à la direction ; il n'est donc pas possible de s'en servir comme d'un compas. Bien que leur brillance soit directement proportionnelle à l'éloignement, la sensibilité de l'œil est insuffisante pour qu'il lise la variation comme s'il s'agissait d'une mesure. Pour ces deux raisons, ceux qui souhaitent atteindre le Cristal d'Eau de cette manière doivent effectuer un Test d'**Int** par tour — en cas d'échec, ils dévient de 45° vers la droite ou la gauche (à chances égales). Ils risquent alors de se retrouver n'importe où, quoiqu'à moins de cent mètres de la pierre.

Enfin, s'il est facile de creuser un tunnel dans de la roche solide, il faut ici traverser une montagne percée comme un gruyère. Vous devrez noter le point de départ et suivre attentivement la progression des explorateurs. Ils pourraient émerger juste au-dessus du lac ou dans un autre endroit encore moins plaisant — une des tombes les plus dangereuses ou les quartiers des gardes. Les Nains se montreront fort soupçonneux envers ces visiteurs inattendus.

Présentation des Voûtes

Kadar-Gravning est un important complexe souterrain ; les points de communication entre les différents niveaux sont nombreux. La mobilité sera un facteur-clé des événements futurs — les Nains, défenseurs des Voûtes contre les aventuriers, ne veulent pas de batailles rangées, car ils leur préfèrent les embuscades. Leur connaissance du terrain est supérieure

et ils sont naturellement doués pour le combat souterrain — ils savent profiter des particularités et obstacles typiques de ce genre de terrain. Ils ne se limitent pas à protéger une zone ou deux, mais se déplacent constamment et harcèlent les intrus. Rappelez-vous aussi qu'ils ont leur propre mission à remplir et qu'ils tenteront d'éloigner des tombes les personnages afin de chercher la Couronne de Hargrim en toute tranquillité.

Le contenu de la plupart des salles n'offre que peu ou pas d'intérêt pour les PJ. Si vous accordez trop de temps aux joueurs, l'aventure risque de se transformer en une série de jets de dés destinés à révéler s'ils découvrent des parchemins cachés et des passages secrets. Faites-leur bien sentir la pression qui s'exerce sur les personnages, tant du fait des royalistes, déjà là, que de la force de Mendri qui va arriver. Evitez de laisser les PJ traîner sur place et incitez-les à réfléchir avant de perdre de précieuses minutes dans une fouille minutieuse.

Les royalistes ont déjà trouvé une grande partie des éléments dont leurs visiteurs auront besoin pour mener cette aventure à son terme. Ils en seront conscients et feront tout leur possible pour empêcher les intrus de les obtenir, allant même jusqu'à en détruire certains. Si les PJ parcourent Kadar-Gravning d'une manière aussi prévisible que linéaire, les Nains garderont toujours une longueur d'avance et les éviteront — les personnages devront se montrer à la fois furtifs et astucieux pour atteindre leur but. Les Nains ont, au départ, l'avantage, mais ce n'est pas une raison pour vous montrer trop généreux envers leurs hôtes — ce sont maintenant des gens aguerris et expérimentés qui devraient être en mesure de prévoir les conséquences de leurs actions.

L'Armée de Mendri

L'armée de Mendri vous est présentée, mais son intervention est facultative. Si vous estimez que votre groupe aura bien assez à faire sans une attaque menée par un grand nombre de Nains hostiles, vous pouvez l'ignorer. D'un autre côté, selon la manière dont elle interviendra, elle peut vous rendre plus d'un service.

La Cavalerie

Si les relations avec les royalistes finissent en conflit ouvert et que les aventuriers se retrouvent en mauvaise posture, l'armée de Mendri arrivera juste à temps pour les soulager des menaces immédiates. Les troupes royalistes interrompront leur attaque pour se diriger vers l'entrée la plus proche afin de refouler les arrivants. Les personnages bénéficieront peut-être d'une bonne heure de répit pour explorer les tombes pendant que la bataille fera rage. La suite variera selon le vainqueur que vous aurez choisi. Si les royalistes repoussent l'assaillant, ils reviendront — très affaiblis — pourchasser et exterminer leur premier ennemi. Chaque guerrier nain aura 50% de chances d'avoir perdu 1D3 **B** par rapport au profil normal.

Dans le cas où l'autre camp l'emporterait, tout dépendra de l'attitude des personnages — et de votre humeur. Si vous voulez vous montrer roublard, les nouveaux venus seront aussi hostiles et méfiants que Cranneg et ses sbires. Les aventuriers devront avancer de solides arguments, livrer de rudes combats ou tout simplement tenter de s'éclipser le plus discrètement possible. Si vous êtes enclin à la modération, en revanche, les fidèles de Mendri croiront peut-être les aventuriers lorsque ceux-ci déclareront ne pas être intéressés par la Couronne de Hargrim. Il leur faudra révéler toutes les informations qu'ils auront obtenues sur Kadar-Gravning, après quoi ils seront libérés de toute contrainte. Ils obtiendront peut-être même un peu d'aide en échange de leur coopération.

L'Ennemi

Si les aventuriers sont parvenus à établir des relations plutôt amicales avec les royalistes, l'arrivée de l'armée de Mendri aura des conséquences bien différentes. Tous ceux qui auront été détachés pour assister les visiteurs seront rappelés, et eux-mêmes seront peut-être entraînés dans la défense de Kadar-Gravning. Inutile de préciser que tout sympathisant royaliste tombant dans les mains des troupes victorieuses de Mendri passera un mauvais moment, alors que si les royalistes sont vainqueurs, les aventuriers qui se seront distingués au combat pourront profiter des bonnes grâces ainsi acquises. D'un autre côté, l'arrivée de cette armée peut tout simplement signifier que les PJ sont livrés à eux-mêmes pendant que les deux camps se déchirent. Là encore, à vous de choisir l'issue de la bataille ; les résultats sont semblables à ceux décrits dans le paragraphe précédent.

Manque de Temps

La venue des soldats de Mendri sera parfaite pour inciter les aventuriers à se presser. Décrivez les bruits de bataille qui se rapprochent progressivement alors qu'ils poursuivent leurs fouilles...

Siège

De bien des manières, voici l'opposé de l'option *Manque de Temps*. Ne voulant pas ravager Kadar-Gravning, l'armée de Mendri se contente d'en sceller tous les accès et s'installe pour une longue attente. C'est ainsi l'ennemi qui fait son travail — les royalistes prennent tous les risques pour retrouver la couronne qui leur sera dérobée au moment où ils voudront partir.

Dans ce cas, les personnages seront débarrassés des comparses de Cranneg pendant une longue période, si cela vous paraît utile — les Nains établissent des barricades en prévision d'un assaut et cherchent des issues encore praticables. Ce peut être aussi l'occasion pour les PJ d'améliorer leur image auprès des royalistes en interceptant un espion — peut-être un savant ennemi — alors qu'il tente de rejoindre les siens après s'être emparé d'informations vitales. A moins qu'ils ne contactent les nouveaux arrivants pour conclure un marché — ils leur vendent les assiégés et, en échange, reçoivent de l'aide pour chercher le Cristal d'Eau. Vous pouvez aussi tout simplement faire de cette armée un obstacle qui gênera le groupe lorsqu'il voudra partir.

Les Tombes

Les accès aux tombes sont tous situés dans la grotte du lac (65). Par tradition, les Nains ont donné à ces entrées l'aspect de la pierre naturelle, de sorte que le défunt "retourne à l'élément d'où il est venu". L'expédition les connaît toutes mais ne sait pas qui est enseveli où et ne s'est pas encore occupée des différents pièges.

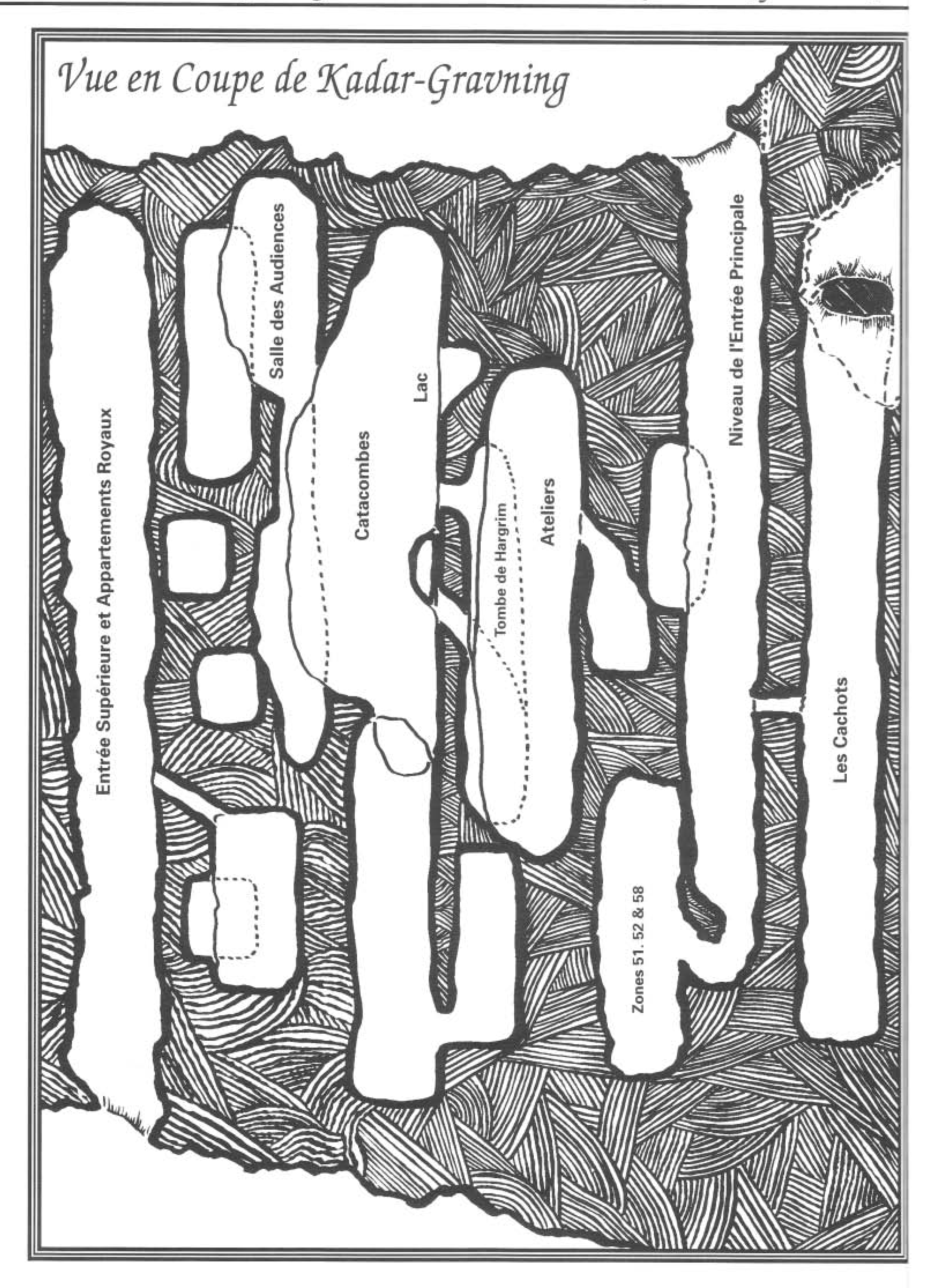
Leurs défenses sont désactivées par le rituel funéraire royal (présenté dans la description du temple — zone 58) suivi de l'entrée des gargouilles de pierre dans la grotte du lac. Cette neutralisation permettait aux prêtres de rouvrir les caveaux pour de nouvelles funérailles. Cependant, cela *ne* désarme *pas* les pièges placés sur chaque sarcophage. Quant aux deux fausses tombes (66-68), leurs pièges ne peuvent pas être désactivés puisqu'elles ne devaient jamais accueillir de corps. Il en est de même de ceux du tombeau de Hargrim (80-82), réservé à l'ancien roi pour l'éternité.

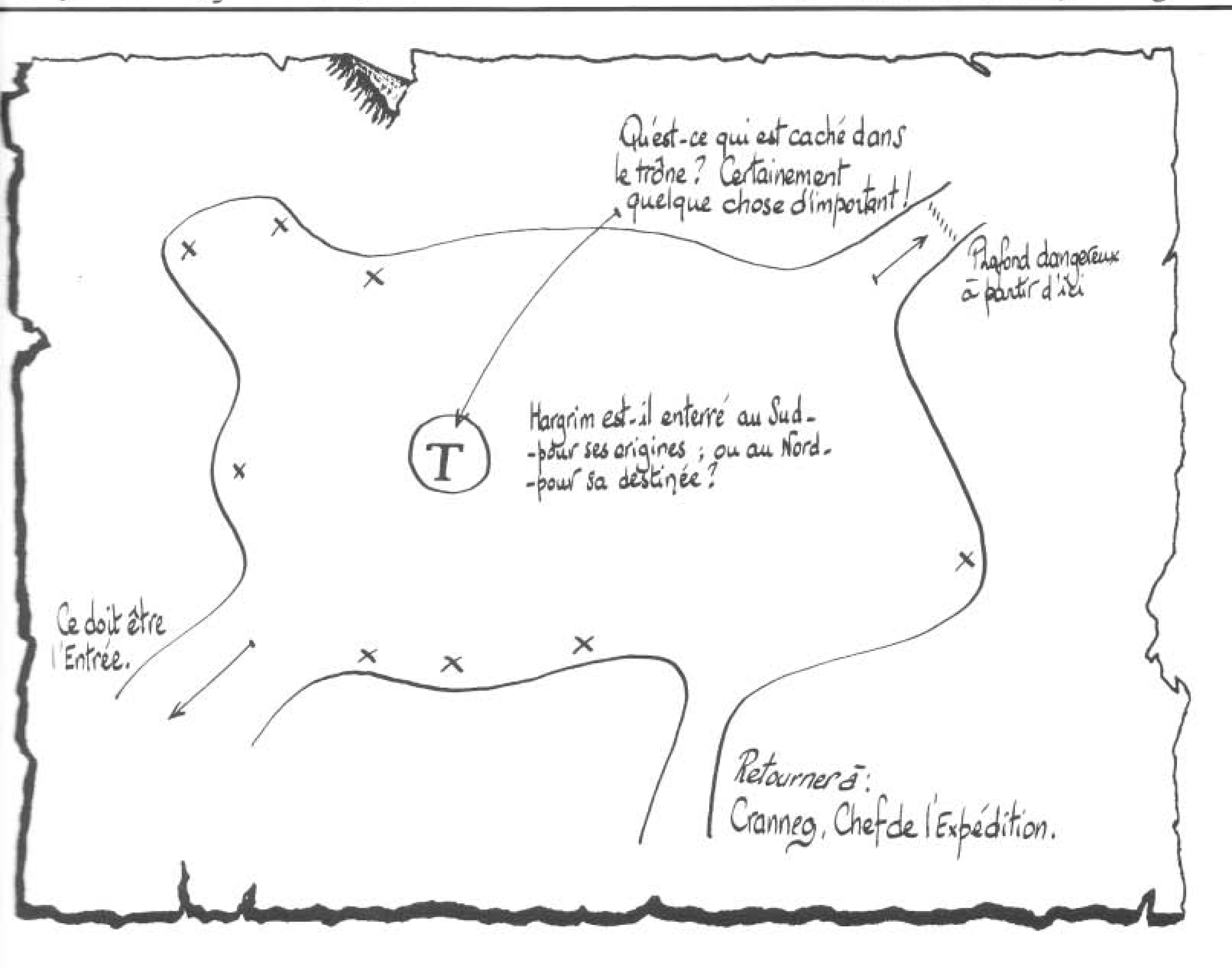
Piège Mortel

Les membres de l'expédition prennent de grandes précautions dans l'exploration des catacombes — ils sont certainement beaucoup plus soigneux qu'une bande d'aventuriers. Ils ont plusieurs raisons d'agir ainsi : ils tentent d'établir quelle est la tombe qui abrite les restes de Hargrim — c'est la seule qui les intéresse, et ils préfèrent éviter un surcroît de travail et des profanations inutiles ; ils savent également que ces endroits sont truffés de protections qu'ils tentent de repérer et de désarmer, pour ne pas les déclencher involontairement et risquer de perdre du personnel.

Mais les savants réunis ici ont découvert une troisième raison de montrer autant de prudence. Ils se sont aperçus qu'un sort particulièrement puissant avait été lancé sur l'ensemble des tombes à l'époque de l'invasion orque. Si l'un des tombeaux est ouvert sans que le rituel ait été exécuté, toute la grotte du lac s'écroulera. Cette mesure désespérée était destinée à protéger les caveaux des Orques tout en autorisant les cérémonies légitimes si le complexe retrouvait ses propriétaires initiaux.

Les Gobelinoïdes sentirent l'aura de cette magie puissante, dont une légère réaction fissura le sol de la caverne et fit monter légèrement le


Vue en Coupe de Kadar-Gravning
Entrée Supérieure et Appartements Royaux
Salle des Audiences
Catacombes
Lac
Tombe de Hargrim
Ateliers
Zones 51. 52 & 58
Niveau de l'Entrée Principale
Les Cachots



niveau de l'eau ; ils décidèrent alors d'évacuer cette salle. Les Nains connaissent ce sortilège mais ignorent la nature du rituel à exécuter et ils tentent de trouver un moyen de le contourner. Ils feront tout leur possible pour empêcher les aventuriers de pénétrer dans le premier tombeau qu'ils découvriront — quoique, si l'arrivée de Mendri est imminente et que les royalistes n'ont pas récupéré la couronne, Cranneg donnera l'ordre de boucher définitivement les catacombes. Ainsi, raisonne-t-il, aucun des deux camps ne prendra possession de la parure royale.

Si le sortilège est brisé, l'ensemble de la grotte se mettra à vibrer, comme sous l'effet d'un tremblement de terre. De la poussière et des fragments de roches tomberont du plafond, accompagnés, au bout d'une minute, de gros blocs de pierre. Quiconque se tiendra encore dans la caverne du lac devra réussir un Test d'**I** (*Esquive* +10) ou encaisser 1D3 coups de **F** 3 à cause des chutes de pierres. Ce test sera répété tous les rounds jusqu'à la sortie de la zone concernée.

Dans les tombes ou les passages qui permettent de quitter la grotte (jusqu'au premier escalier ou la première porte), le test sera toujours de rigueur, mais les dommages seront réduits à un coup de **F** 3. Au bout de 1D3+2 minutes, la caverne et les parties environnantes se seront écroulées et tous ceux de leurs occupants qui auront survécu, seront bloqués. Ils pourront être dégagés, mais en 3D10+50 jours-homme (ceux qui possèdent la compétence *Exploitation Minière* comptent pour deux) et il y aura 20% de risques chaque jour qu'un nouvel éboulement oblige les sauveteurs à repartir de la case départ.

Si les forces de Mendri se rapprochent, Cranneg décidera sans doute que l'effondrement aura rendu la couronne inaccessible et abandonnera l'ensemble du travail. Il ne prendra certainement pas la peine de creuser pour dégager les PJ par simple compassion.

Le Cristal de Terre n'empêchera pas ce phénomène mais évitera à son détenteur d'être écrasé. S'il est associé à une autre gemme, il protégera également ceux qui seront en contact physique avec son porteur. Peut-être vont-ils suffoquer, mourir de faim ou pour toute autre raison, mais ils ne seront certainement pas écrasés.

Vous estimerez peut-être un peu excessif d'enfouir vos aventuriers sous des millions de tonnes de roches sans aucune issue possible ; vous pourrez alors leur laisser quelques solutions, sans cependant vous montrer trop tendre. Ils devraient maintenant avoir l'ingéniosité, les compétences et le matériel nécessaires pour survivre à ce petit "enterrement". Ne faites preuve de pitié que si vous êtes certain qu'ils ne vont pas résister. Et même alors, réfléchissez-y à deux fois. S'ils *méritent* d'être ensevelis vivants, pourquoi hésiter ?

Si vous décidez malgré tout de vous montrer généreux, ralentissez le rythme des secousses de sorte qu'ils bénéficient d'une marge d'une demi-heure plutôt que de quelques minutes. Cet épisode sera particulièrement éprouvant si vous le minutez correctement et ne laissez jamais oublier aux PJ les risques encourus. Accordez-leur juste le temps de découvrir le Cristal et de filer, *puis* faites tomber le plafond.

Notes sur l'Architecture

Les Voûtes de Kadar-Gravning sont centrées sur une antique série de grottes à peine modifiées. Lorsqu'ils avaient besoin d'une pièce à un endroit que l'eau n'avait pas érodé, les Nains creusaient la roche, mais

dans l'ensemble, ils ont conservé les cavernes telles qu'elles étaient. La principale transformation a été le nivellement des sols et la suppression de la plupart des stalagmites et stalactites qui encombraient salles et passages.

Salles et Passages

Les passages font pour la plupart 1,80 m de haut et de 1 à 3,60 m de large. Les salles et les couloirs les plus vastes sont généralement hauts de 1,80 à 2,10 m. Les exceptions sont indiquées dans les descriptions correspondantes.

Murs et plafonds sont souvent irréguliers et humides ; ils portent en bien des endroits des masses luxuriantes de mousses et de lichens. Le sol est composé de dalles carrées de 30 cm de côté, soutenues par des piliers de pierre et des traverses de bois fixés sur la roche irrégulière des grottes. Il recouvre les lits de rivières qui ne sont pas toutes asséchées. Dans les plus grandes salles, les dalles peuvent mesurer jusqu'à 60 cm de côté.

Les parties qui *n'ont pas été* bâties au-dessus de cours d'eau sont marquées d'un astérisque (*) dans la description des lieux. Le sol — là aussi un dallage couvrant une surface naturelle irrégulière — n'y est pas soutenu par des piliers et des traverses, et il n'y a donc pas d'espace en dessous.

Portes

Les portes sont en bois renforcé de fer ; la plupart sont fragiles et pourries. Leurs caractéristiques sont normalement **R** 4, **D** 11 et **DS** 1D4+1 x 10% lorsqu'elles sont fermées à clé. Les battants plus solides ou plus fragiles sont signalés.

Les portes secrètes sont en pierre ou en bois plaqué de pierre. Bien qu'elles puissent être normalement remarquées (les modificateurs de jets sont indiqués dans les descriptions), les découvrir ne signifie pas nécessairement en comprendre le mécanisme d'ouverture. Tous les détails figurent dans le texte. Il n'y a que deux manières d'ouvrir une porte secrète : en découvrir et manœuvrer le mécanisme ou démolir le battant.

Escaliers

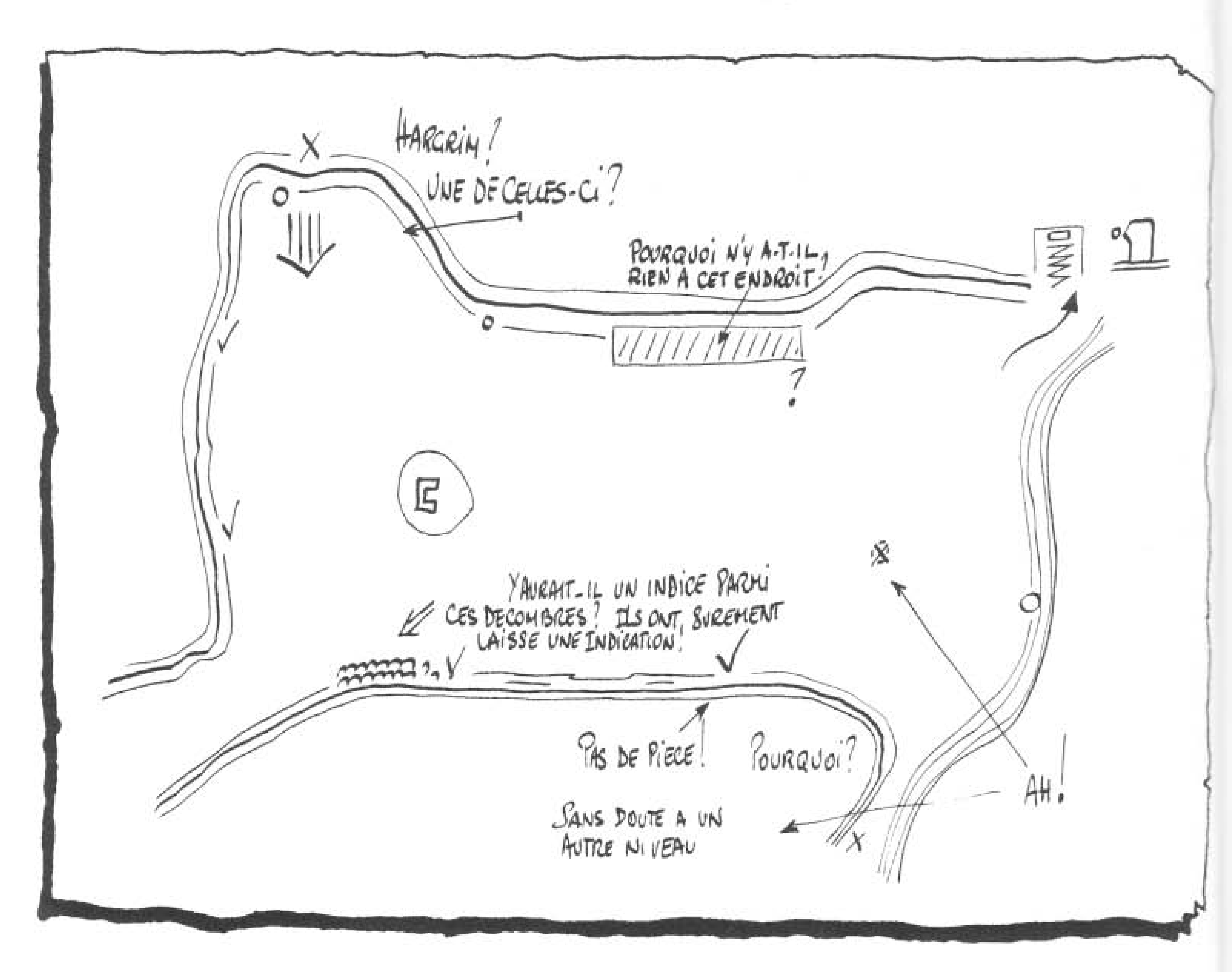
A moins d'indications contraires, les escaliers sont en pierre et leur pente est de 100% (un angle de 45°). Le sens de rotation des spirales, indiqué sur le plan, a une certaine importance ; vous devez donc y prêter une grande attention.

Numérotation des Zones

Le système de numérotation des secteurs de Kadar-Gravning reflète plus le cours de l'aventure que l'organisation des niveaux. La vue en coupe présentée dans ce chapitre vous montre les relations entre les différents niveaux.

Bien qu'il porte les numéros les plus élevés et qu'il soit décrit en dernier, l'étage des tombes (51-82) *n'est pas* au sommet de Kadar-Gravning. Il est *en dessous* de l'entrée supérieure et des appartements royaux.

Les personnages pénétreront certainement dans la citadelle par un des deux niveaux les plus bas. Ils remonteront ensuite dans le complexe durant leur recherche. C'est dans les tombes que l'aventure atteindra son apogée.



Description des Lieux

Cachots (1-10)

C'est l'étage le plus bas du complexe. Il abrite une entrée secondaire (l'équivalent d'une poterne dans un château) et une série de salles de garde et d'oubliettes.

Cette partie, que les royalistes n'ont pas encore visitée, est occupée par une bande de Goules.

Les Goules

Ces Goules sont les restes de Gobelinoïdes venus à Kadar-Gravning avec l'Alliance de la Hache Sanglante. Lorsque les orques se retirèrent, eux restèrent sur place et se nourrirent des morts de la dernière bataille. Sous l'influence de cette chair putride, ils contractèrent une fièvre qui les fit sombrer dans le délire et se mirent à errer dans le complexe sans savoir où ils allaient. Ils déclenchèrent les pièges des Nains mais ne furent pas tués ; à la place, ils passèrent dans un état de demi-vie et se transformèrent en Goules. Il ne reste maintenant plus grand-chose pour indiquer leur race d'origine.

Douze de ces créatures sont actuellement installées à ce niveau — vous pouvez en modifier le nombre en fonction de la force des aventuriers. Quelques-unes errent parfois à l'extérieur, particulièrement pendant la nuit. De jour, les risques d'en rencontrer une ou deux à moins de 100 m de l'entrée sont de 20%. De nuit, il y a 40% de chances de tomber sur 1D4+1 d'entre elles à moins de 200 m de cette même entrée. Elles attaqueront tout ceux qui passeront près d'elles, à moins que leurs adversaires ne soient deux fois plus nombreux. Si un affrontement tourne à leur désavantage, elles se replieront dans le complexe pour se regrouper. Il sera alors possible de les faire reculer jusqu'à la zone 6, la vieille salle de torture, dont elles ont fait leur tanière ; une fois là, elles combattront jusqu'à la mort.

Les Goules sont encore assez rusées pour tendre des embuscades en utilisant au mieux la disposition des lieux. Elles se servent d'armes rudimentaires, comme des pierres et des morceaux de meubles brisés, toutes considérées comme des *armes improvisées*, mais pourraient également prendre les équipements de la salle 7 — les armes seront principalement lancées sur les intrus, car ces créatures ne combattront au corps à corps qu'en dernier recours.

1. Entrée Inférieure

Située à l'ouest de l'entrée principale, quelques 30 m en dessous, elle était autrefois réservée aux fournisseurs et aux gens de moindre importance. Comme l'ouverture, de 1,50 m de large pour 2,10 de haut, est en partie dissimulée par la végétation, elle ne saute pas aux yeux (il faut la chercher), mais rien n'empêche de la passer.

Des rochers, installés du temps des Orques, bouchent le passage vers la zone 2 ; un espace de 60 cm permet de franchir cet obstacle, mais ceux qui se livrent à cette entreprise sont alors considérés comme *inertes*.

2. Salle de Garde

Cet élargissement du passage avait été transformé en poste de garde défensif ; il joue encore pratiquement le même rôle. 1D3 Goules y sont installées 80% du temps — probabilité qui montera à 100% si les visiteurs se montrent particulièrement maladroits et/ou bruyants. Cet endroit sert régulièrement de lieu d'embuscade contre tout ce qui se faufile dans l'entrée.

3. Réserve

Les Goules ont découvert ici une grande variété de produits ; des sacs éventrés et des boîtes défoncées jonchent le sol. Les créatures ne se contentent pas de consommer ce qu'elles y ont trouvé, elles y entreposent également la nourriture qu'elles se procurent par ailleurs ; les détritus sont donc parsemés de quelques bras tranchés et d'autres morceaux de cadavres, complètement pourris et grouillants de vers.

Tout personnage assez imprudent pour en examiner le contenu doit réussir un Test de **Cl** (bonus de +10 pour chaque carrière achevée de Trafiquant de Cadavres, Estudiant en Médecine, Médecin ; de +20 pour les Nécromants) pour éviter d'être très malade pendant 1D6 tours — réduit à une allure *prudente*, ne peut que parer en combat et pénalité de -10 à tous les tests.

Ceux dont l'estomac est bien accroché et qui insistent pour fourrager dans le coin doivent réussir un Test d'**E** (*Immunité contre les Maladies* +10) ou contracter une infection — après une période d'incubation de 1D4+2 heures, ils sont pris d'étourdissements et de vertiges qui se prolongent 1D3 jours (-10 à tous les tests) ; ils doivent également tester chacune de leurs caractéristiques à tour de rôle et y perdent 1/10 points par échec.

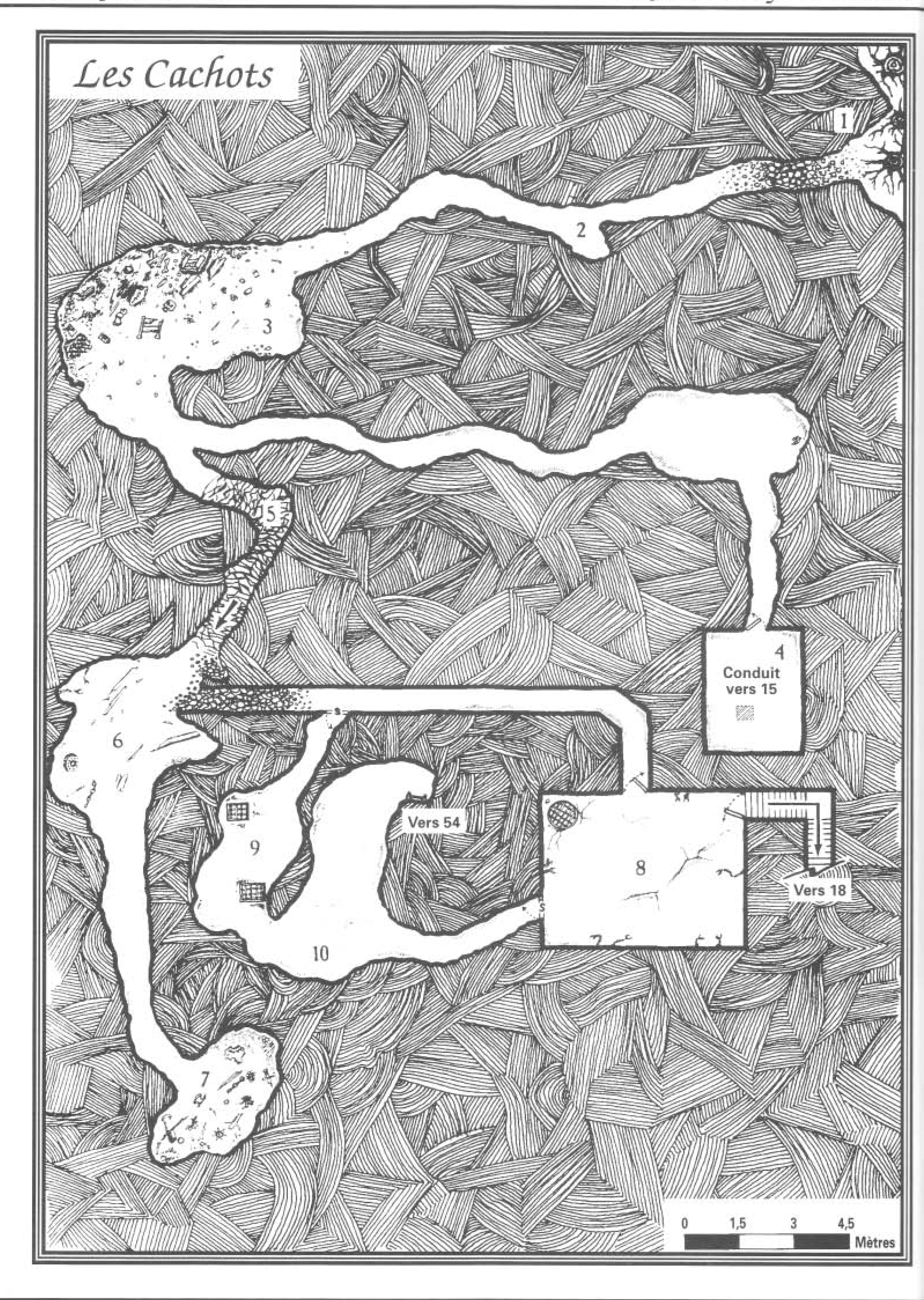
Si quelqu'un décide de *manger* un de ces morceaux de viande, il doit réussir un Test d'**E** (*Immunité contre les Poisons* +10) ou être immobilisé, après 3D10 tours, par d'horribles crampes d'estomacs durant 1D6 heures. A la fin de cette période, il doit effectuer un nouveau Test d'**E** — en cas de réussite, il est encore malade pendant 1D6 tours, sinon, c'est la mort. A vous de décider si le défunt devient alors une Goule ou non. Ceux qui passent le premier test avec succès sont très malades pendant 1D6 tours mais s'en sortent pour le reste sans mal.

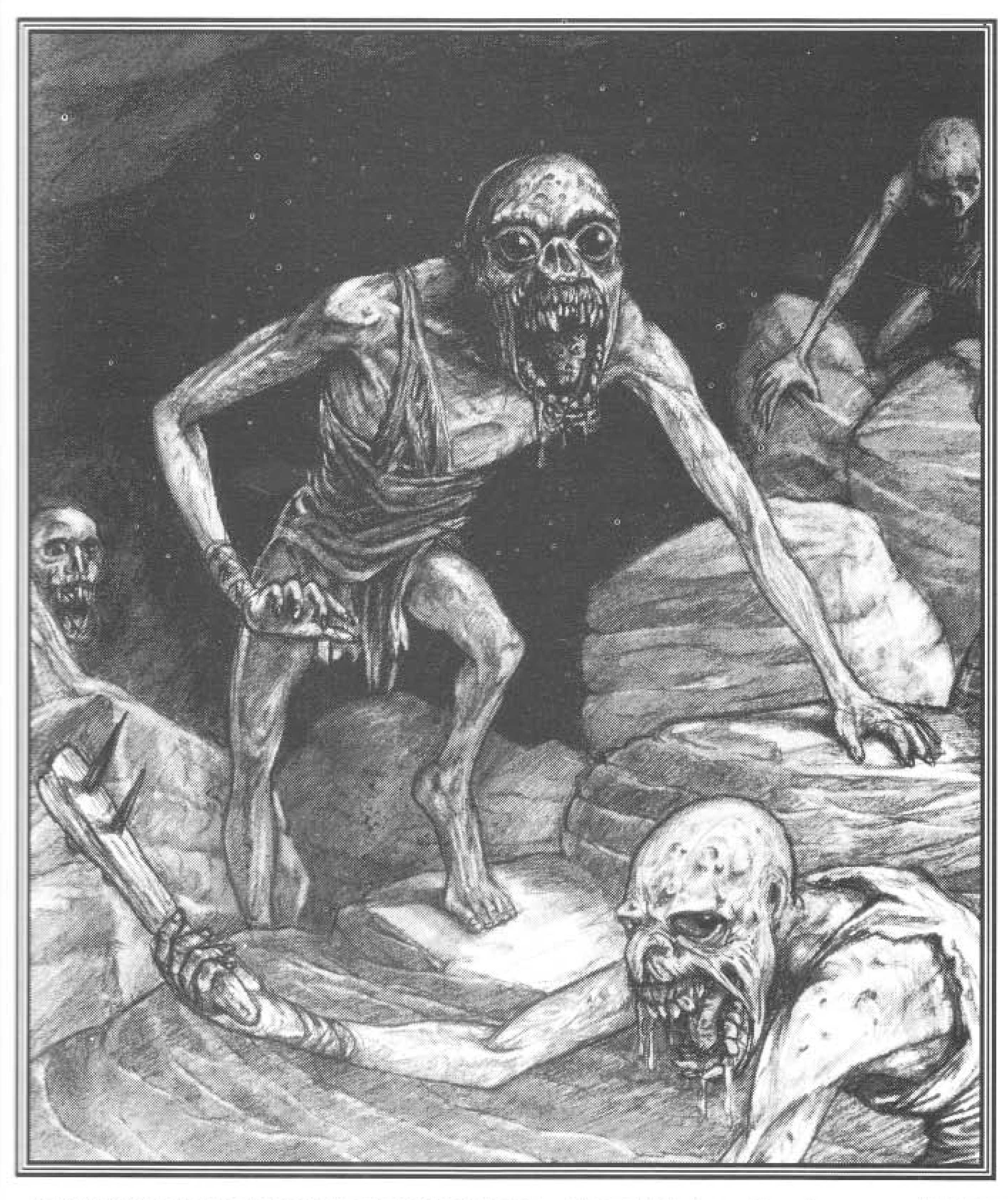
4. Entrepôt

Un conduit dans le plafond rejoint la zone 15. Au cours de l'attaque, les Gobelins ont voulu l'emprunter pour accéder aux niveaux supérieurs, aussi les Nains en ont-ils bouché l'autre issue. Depuis, le bois ayant pourri, le chemin est de nouveau praticable, quoique dangereux — voir la description de la zone 15.

5. Raidillon

Ce couloir pentu relie la réserve sud aux cachots. Le sol irrégulier est couvert de cailloux. A l'extrémité supérieure, les Goules y ont entreposé de grosses pierres, au nombre de 24, qui leur serviront d'armes ; dans leurs griffes, ce seront des projectiles *improvisés*.


Les Cachots
1
2
3
4
Conduit vers 15
5
6
7
8
9
10
Vers 54
Vers 18
0
1,5
3
4,5
Mètres



L'escarpement et la nature du sol font que les personnages devront réussir un Test d'**I** pour grimper sans corde ou sans la compétence *Escalade*. Ils seront alors assimilés à des cibles *inertes* et recommenceront le test à chaque coup reçu — qu'ils aient ou non subi des dommages. En cas d'échec, ils dévaleront la pente et pourront, en les heurtant, obliger leurs camarades retardataires à réaliser eux aussi des tests d'**I**. Les dégâts subis équivaudront à ceux d'une chute de 3 m, mais seront réduits de moitié par la compétence *Acrobatie*.

Avec une inspection soignée, il apparaîtra qu'un escalier de bois était autrefois fixé sur le sol et les murs ; il n'en reste plus que les trous des poutres. Ces derniers et la surface environnante ont d'ailleurs été noircis lorsque les Orques ont fait brûler la structure.

Les Goules ont fait de la grotte 6 leur tanière, qu'elles défendront jusqu'à la mort — après tout, c'est leur seul refuge. Lorsque des intrus atteignent le haut du raidillon, elles se massent à l'extrémité du corridor. L'une d'elles bloque le passage, pendant que les autres attendent derrière elle pour prendre le relais si elle succombe. Une seule personne peut combattre dans ce tunnel étroit, avec un modificateur de -10 en **CC** dû à l'exiguïté des lieux — les Goules ne subissent évidemment pas cette pénalité, car elles ont eu tout leur temps pour s'habituer à ces conditions.

6. Salle de Torture

A l'époque où cette caverne servait de salle de torture, elle communiquait avec les cachots ; certains instruments, en piteux état, traînent encore par terre. Si vos aventuriers en cherchent un en particulier, accordez-leur 5% de chances de le trouver au cours d'une fouille minutieuse ; les gros objets, chevalets ou vierges de fer, sont bien sûr plus

facile à remarquer. N'oubliez pas de tenir compte des éventuels problèmes de taille, car tout a été conçu pour des Nains.

Les Nains ont scellé l'issue menant vers la zone 8 avec des blocs de pierre, empêchant les envahisseurs d'atteindre les niveaux supérieurs. L'amas de roches semble, au premier abord, pouvoir être aisément déblayé, mais il devient rapidement beaucoup plus compact. Il faudra 1D6+10 heures-homme pour libérer le passage ; deux personnes peuvent travailler simultanément et le temps qu'y passe un Nain compte double. Vous pouvez même considérer les risques de provoquer de nouveaux éboulements (vous devrez alors en improviser les détails) si l'opération n'est pas supervisée par quelqu'un ayant la compétence *Exploitation Minière*.

Comme il a été indiqué précédemment, les Goules défendront chèrement cet endroit ; les aventuriers devront, pour y accéder, les faire passer de mort-vie à trépas.

7. Petit Cachot

Les murs de cette pièce destinée aux prisonniers en cours d'interrogatoire sont garnis de chaînes et de menottes. Les Goules y conservent désormais leur maigre trésor : quelques épées rouillées, des haches, des lances, sept chemises de mailles (de différentes tailles mais toutes largement trouées) et une sinistre collection d'os et de crânes provenant des "en-cas" rapportés dans leur tanière.

Les armures ont 25% de chances d'être utilisables, mais n'accorderont au mieux que 0/1 PA — comme une armure de cuir. Les armes font subir des modificateurs de -10 et de -1 à la **CC** et aux **D** ; elles provoquent des *blessures infectées* 50% du temps.

8. Cachot Principal *

De nombreuses menottes sont scellées aux murs, la plupart conçues pour des prisonniers de la taille des Nains. Sur le sol, une grille de fer recouvre une oubliette vide de 3 m de profondeur ; cette grille n'est pas verrouillée.

L'escalier rejoint la salle 18, au niveau supérieur. La porte secrète de la salle 9 peut être normalement découverte mais il est impossible de l'ouvrir. Si elle n'a pas déjà été franchie dans l'autre sens, une seule méthode permet de passer : il faut la démolir.

9. Cachot du Grand Prêtre *

Il était réservé aux prisonniers particulièrement importants. Les deux oubliettes sont fermées par des grilles de fer verrouillées (**R** 5, **D** 16, **DS** 10).

Celle du nord contient un squelette inanimé ; les Orques n'ont pas remarqué les entrées secrètes, ni entendu les hurlements frénétiques du captif nain qui connut une longue et douloureuse agonie. Son esprit torturé est resté prisonnier de l'oubliette sous la forme d'un Poltergeist (voir en annexe). Toute créature vivante qui y pénètre — ou qui se contente de regarder à l'intérieur — est attaquée par les seules armes dont dispose le mort-vivant : les os du squelette, qu'il projette sur les intrus.

L'oubliette sud est vide.

La porte secrète donnant en 8 est apparente de ce côté et facile à ouvrir.

10. Echelle

Cet espace contient simplement une échelle de fer menant en 54, trois niveaux au-dessus. Elle est légèrement inclinée vers le mur et relativement bien conservée. Un personnage représentant plus de 300



points d'encombrement (équipement compris) a néanmoins 1% de chances par point au-dessus de 300 de briser un des barreaux. Il lui faut alors réussir un Test sous la moyenne de **F** x10 et de **I** pour rester accroché ; un échec signifie une chute de 1D6+3 mètres jusqu'au fond du conduit, les autres risquant d'être entraînés au passage

Niveau de l'Entrée Principale (11-18)

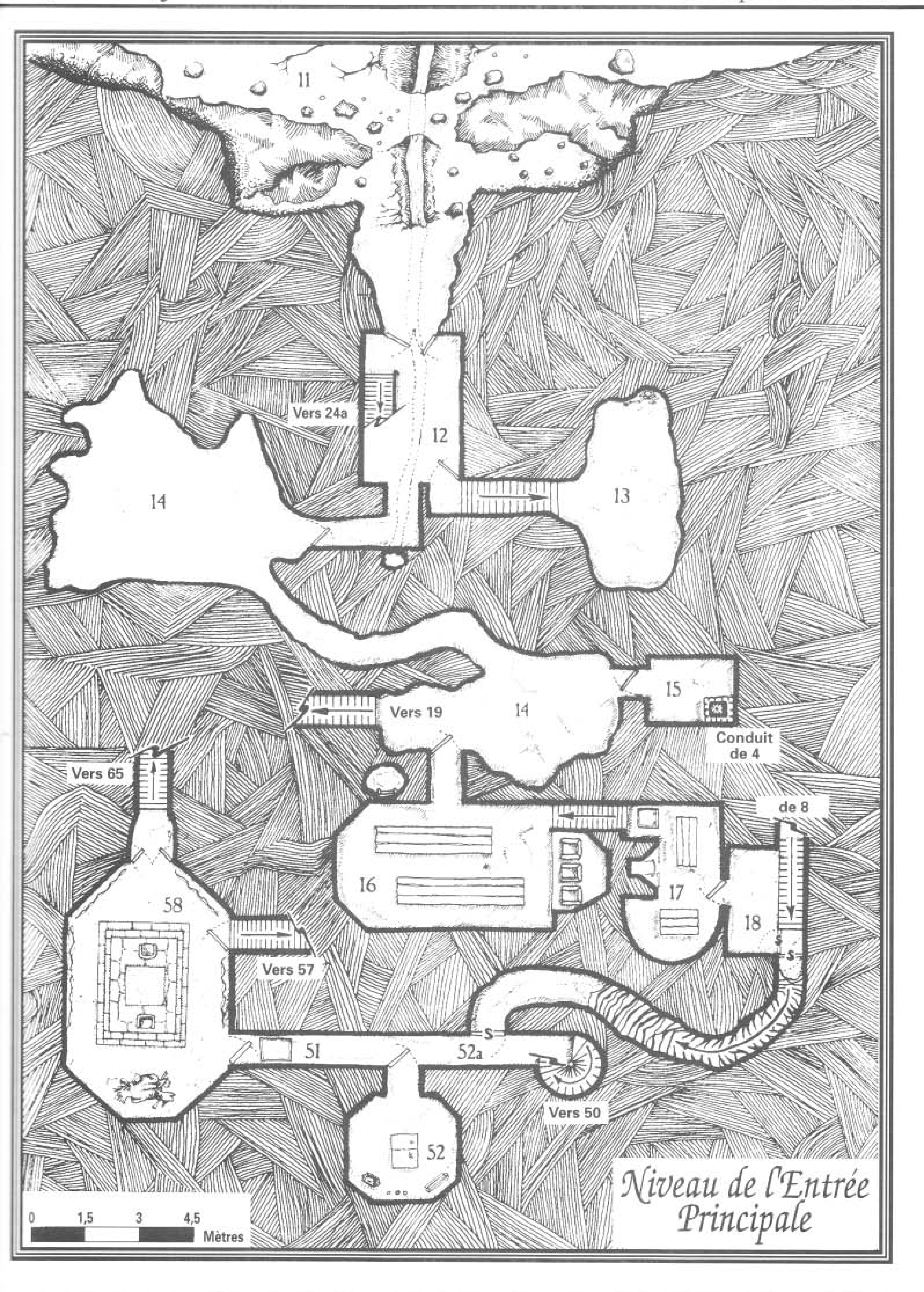
11. Entrée Principale

L'entrée des Voûtes, située dans une petite falaise, est gardée en permanence par 2-4 Nains armés d'arbalètes. Tout mouvement extérieur sera signalé — les royalistes s'attendent à voir arriver les troupes de Mendri.

Un cours d'eau jaillit sous l'issue et coule vers le sud ; séparé du plancher par un espace de 15 cm, il atteint 60 cm de profondeur. Un petit trou dans le mur de la salle 12 permet de se faufiler jusqu'au corridor en barbotant — au-delà, le ruisseau, rétréci, ne permet plus aux créatures dépassant la taille d'un rat d'avancer.

12. Hall

Le plafond de cette salle est à 3,60 m. De 4 à 7 Nains s'y tiennent en permanence, prêts à renforcer la garde de l'entrée si cela s'avère nécessaire. Ils se distraient le plus souvent en jouant aux dés et en bavardant.


11
Vers 24a
12
14
13
15
Vers 19
14
Conduit
de 4
Vers 65
de 8
16
17
58
18
Vers 57
S
S
S
51
52a
Vers 50
52
Niveau de l'Entrée
Principale
0
1,5
3
4,5
Mètres

En cas d'alerte, l'un d'eux se précipite pour prévenir les leaders, un autre donne l'alarme dans tout le niveau et les autres se préparent à fermer les portes dès que les sentinelles seront rentrées.

Les caractéristiques de ces battants, fermés et barricadés, sont **R** 8, **D** 22. Ils sont encore chargés d'enchantements leur accordant 80% de chances de résister aux sorts ou aux effets magiques de toutes sortes — y compris les activités des créatures enchantées telles que les Elémentaux.

13. Cellule

Les murs de cette pièce basse (1,80 m de plafond) sont garnis de nombreuses paires de menottes. Initialement destinée aux captifs ne devant pas faire de longs séjours dans les cachots, elle a ensuite reçu les Orques faits prisonniers pendant l'affrontement pour l'entrée ; ils étaient rapidement interrogés puis exécutés.

Un jeu de menottes a été récemment remplacé : il retient une Goule capturée à l'extérieur et gravement mutilée ; il ne lui reste plus que 3 points de **B** mais elle tentera d'atteindre tous ceux qui s'aventureront dans la partie sud de la cellule. Les leaders nains ont l'intention d'interroger la créature, pourtant incapable de leur donner des informations utiles.

14. Quartiers des Gardes

Ces deux grottes font de 3 à 4,50 m de haut. Elles abritent le contingent militaire de l'expédition royaliste; tous les soldats, à l'exception du commandant, vivent ici lorsqu'ils ne sont pas de service et consacrent une bonne partie de leur temps au sommeil, quoique certains en profitent pour jouer ou pour bavarder.

Des couvertures grossières étalées sur des matelas improvisés de bruyère et de mousse séchées font office de lits. Les affaires personnelles sont rangées dans des sacs à côté des couches ou parfois dans les niches murales. Les armes et les armures restent à portée de main, et la plupart des Nains dorment avec leur veste de cuir, ne quittant que les éléments de mailles, les bottes et le casque.

De nombreuses niches, taillées dans les murs, ont été transformées en placards. Une douzaine contiennent quelques petits objets personnels, rarement de valeur, appartenant aux sentinelles des zones 11-12 ; ce sont en fait principalement des petits paquets de nourriture. Près de la porte de la salle 12, une copie du *Document 2* est clouée au mur — un avertissement concernant les secteurs qui pourraient être piégés.

La porte de la salle 16 est verrouillée et le tour en a été scellé avec de la poix. Si les aventuriers ont établi des relations amicales (ou du moins non-hostiles) avec les Nains, ceux-ci les préviendront de ne pas tenter de l'ouvrir — les raisons en ont indiquées dans la description de la zone 16. La porte a une **DS** 10, mais même déverrouillée, elle devra être défoncée — ses caractéristiques sont **R** 6, **D** 16.

15. Entrepôt *

Autrefois utilisée pour remonter les réserves de la zone 4, cette salle a été transformée en entrepôt par les membres de l'expédition. Des paquets et des sacs sont empilés le long des murs, sauf près du trou menant au niveau inférieur. Les nouveaux occupants ont préféré en éloigner la nourriture, presque entièrement composée de viandes et de légumes salés ou en conserves, à cause des odeurs nauséabondes qui en émanent. Les provisions fraîches ont été consommées en cours de route.

Le conduit donnant en 4 mesure 0,90 m de large ; il est entouré d'un rebord de pierre de 0,90 m de large et 30 cm de haut. Au premier abord, l'ensemble pourrait être pris pour un socle car l'ouverture est recouverte de lourdes bûches surmontées de pierres. Cet aménagement date de l'assaut orque et devait empêcher les assaillants de monter depuis les cachots. Le bois a depuis pourri et est maintenant très affaibli.

Cet amas est toujours impossible à repousser par en dessous mais peut être déblayé depuis cette pièce en 1D6+2 tours-personnage ou, ce qui est plus rapide, détruit (**R** 5, **D** 11). Dans le deuxième cas, et que ce soit fait d'un côté ou de l'autre, la chute des pierres inflige 1D6 coups de **F** 8 à quiconque se tient dans le conduit. Ceux qui sont tout en bas ont droit à un Test d'**I** pour les éviter.

Ainsi, les aventuriers qui voudraient accéder aux niveaux supérieurs par ce chemin risqueront la mort. De plus, le bruit provoqué par la destruction de l'obstacle alertera les royalistes.

16. Réfectoire

Cet endroit a été scellé car de grandes atrocités y furent commises. Lorsque les Orques s'emparèrent des Voûtes, ils rassemblèrent là tous les habitants d'alors qui avaient survécu et les suspendirent au plafond. Les malheureux servirent de cibles d'entraînement et de victimes de barbares célébrations de la victoire des peaux-vertes.

A leur arrivée, les membres de l'expédition ont découvert de nombreux cadavres encore accrochés, la cohérence de certains squelettes

Le Trou de Souris

Il est possible de pénétrer dans Kadar-Gravning en remontant le cours d'eau sous l'entrée. Ne suggérez pas cette solution aux joueurs et, s'ils y pensent, ne les laissez pas deviner jusqu'où les personnages pourront aller.

Dans l'ensemble, l'espace est suffisant pour permettre un déplacement en toute sécurité mais, de temps en temps, le ruisseau occupe toute la place ou se rétrécit brusquement. Ces différents incidents feront de ce trajet une expérience inoubliable.

La vitesse est réduite au quart de l'allure *prudente*, mais ceux qui ont achevé une carrière de Combattant des Tunnels peuvent se déplacer à la moitié de leur allure *prudente*. Les sacs à dos et le matériel accroché au corps gênent la progression ; certains devront être attachés à une corde et traînés dans l'eau, et tout sera mouillé.

Les claustrophobes devront réussir un Test de **Cl** à -40 par round passé dans l'eau. S'ils échouent, ils feront tout leur possible pour sortir de là le plus vite possible. En cas d'échec de 40 points ou plus, cette pénible expérience leur fera acquérir un Point de Folie.

L'espace au-dessus de l'eau disparaît parfois (25% de risques chaque round). Un personnage peut retenir sa respiration pendant un nombre de rounds égal à son *Endurance* — ce délai écoulé, il commence à se noyer — voir **WJRF**.

De plus, il se peut que le lit devienne particulièrement étroit (10% de risques par round). La réussite d'un Test d'**I** (*Contorsionnisme* +10, *Evasion* +10, -5 par point d'armure non-magique métallique portée) sera indispensable pour franchir ces passages et continuer la progression. En cas d'échec de 30 ou plus, le PJ concerné restera coincé. Ce test pourra être renouvelé une fois par round.



étant maintenue par leurs armures et vêtements. D'autres avaient fini par tomber, et leurs os avaient été rongés et éparpillés par des charognards. Cranneg a ordonné de fermer et de sceller la porte de cette salle, ses subordonnés ne pouvant prendre le temps d'inhumer décemment les victimes avant de se lancer dans les fouilles. Les Nains n'ont eu aucun mal à réaliser une clé adaptée à la serrure — c'est leur chef, Cranneg, qui la détient maintenant.

Le plafond est haut de 4,50 m ; les murs sont décorés de sculptures présentant principalement les actions héroïques et les réalisations remarquables des rois défunts. La plupart ont été défigurées par les Orques, mais celle qui raconte la dernière bataille de Hargrim est pratiquement intacte ; les aventuriers qui l'examinent devraient arriver à reconstituer cette partie de l'histoire (Test d'**Int**, Nains +20, *Histoire* +10).

Des squelettes sont suspendus à des crochets du plafond, d'autres gisent sur le sol. Les occupants originaux avaient enlevé l'essentiel du mobilier de la salle pour en faire des barricades ; il ne reste plus que trois grandes tables (dont une dressée contre le mur ; des barreaux grossiers ont été taillés dedans) et trois trônes de pierre dans l'alcôve nord.

De la nourriture décomposée est éparpillée par terre et sur les tables — de même que les cadavres, elle a attiré l'attention de charognards.

Un escalier conduit en 17 ; le battant qui le fermait a été réduit à une paire de charnières tordues.

17. Cuisine *

La porte qui s'ouvrait autrefois vers la salle 16 gît maintenant en morceaux au pied des marches. Les deux grandes tables de cette pièce offrent un spectacle aussi macabre que celles du réfectoire. Les Orques se sont servis des couteaux et des couperets pour préparer plusieurs de leurs ennemis à des fins culinaires.

Le four fait saillie dans le mur oriental, ses vieilles portes de fer arrachées. Les restes de trois autres Nains, que les Orques ont fait cuire pour se distraire, y sont bien reconnaissables.

Devant ce spectacle, les Nains doivent réussir un Test de **Cl** pour ne pas acquérir un Point de Folie. Les autres races ne sont pas concernées.

Toujours dans le four, un couple de petits serpents vicieux et venimeux est niché parmi les cendres et les os. Tous deux dorment la plupart du temps, lovés dans un des crânes ; réveillés par le moindre déplacement d'os, ils jailliront pour mordre la cible la plus proche.

18. Réserve de la Cuisine *

Cette pièce ne contient que quelques caisses vides ; étant loin du cours d'eau, elles sont en assez bon état, si l'on considère qu'elles ont un siècle.

La porte secrète est ouverte par une pression sur un panneau qui se trouve à 0,90 m d'elle et autant de hauteur. Elle ne pivotera cependant que si quelqu'un (ou un poids d'au moins 300 points d'encombrement) se tient sur la dalle qui la précède. Le battant et les deux panneaux seront découverts suivant la procédure normale (ni bonus ni pénalité).

L'escalier ainsi révélé mène au cachot principal (8) au niveau inférieur. L'autre porte secrète, donnant sur la zone 51, s'ouvre lorsqu'on appuie sur une proéminence à l'extrémité ouest de la base de la première marche. Une pénalité de -10% est appliquée lors de sa recherche. De l'autre côté, c'est une poignée ordinaire, absolument pas déguisée, qui permet l'ouverture.

Ateliers et Salle des Audiences (19-29)

Ce niveau comprend deux groupes indépendants d'ateliers, plus une salle de réception reliée à la Salle des Audiences principale (28).

Certains ateliers (19-21) sont maintenant occupés par les Nains, les autres sont encore bloqués par des éboulis.

19. Atelier *

Bien que ravagé par les Orques, cet endroit a pratiquement la même apparence qu'il y a un siècle.

Les artisans de l'expédition s'y sont établis et se servent des rares outils encore récupérables. La lourde table à meuler est couverte d'outils, le fourneau a été rechargé et le tas de bois tout proche atteint presque le plafond. Deux ou trois artisans travaillent ici en permanence.

Il serait fastidieux et vain d'énumérer tous les instruments présents ; considérez donc qu'ils permettent de travailler le bois, la pierre et le métal ; tous les tests se rapportant à ces tâches se font sans pénalité.

Si les aventuriers cherchent un objet particulier, estimez son degré de disponibilité et utilisez ensuite la procédure normale de détermination des marchandises et services. Référez-vous à la colonne *10 000* de la table correspondante pour les outils à bois, à métal ou à pierre, à la colonne *1000* pour le reste.

Les artisans sont en train de réaliser des instruments destinés à la détection et la neutralisation des pièges. Ils sont également chargés d'évaluer toutes les découvertes et d'effectuer les réparations nécessaires. Jusque-là, les zones explorées se sont révélées saines au niveau de la structure.

20. Réserve *

Au centre de cette pièce se trouvent d'autres outils, encore emballés dans des sacs et des sacoches. Lorsqu'ils ne travaillent pas en 19, les artisans viennent généralement dormir ici, des lits étant installés contre les murs ; il leur arrive parfois de quitter ces deux salles, en cas d'événement important ou lorsque, en compagnie d'un des prêtres ou de Sundrim, ils tentent, par leurs connaissances, de contribuer à la résolution d'un problème qui s'est révélé pendant la fouille des tombes.

21. Corridor *

Ce couloir mène à un escalier en spirale émergeant dans la zone 32, près des quartiers royaux. Comme il fournissait un accès facile aux niveaux supérieurs, les habitants initiaux y avaient placé un piège durant l'attaque des Orques. Ces derniers y avaient sacrifié plusieurs des leurs.

Les artisans l'ont réarmé, afin d'assurer la protection des ateliers jusqu'à ce que leurs compagnons reprennent leur exploration dans cette direction. Les prêtres le connaissent également ; ces deux groupes l'éviteront (ou y attireront des aventuriers hostiles, si cela leur est possible), mais les autres membres de l'expédition en ignorent l'existence et en seront victimes s'ils empruntent ce chemin.

Le piège est déclenché par tout poids de plus de 300 points d'encombrement placé sur la plaque de pression située dans le sol. Des piques métalliques pleuvent sur les victimes par de petits trous percés dans le plafond irrégulier (chances normales de détection). Quiconque se tient dans cette partie du couloir est atteint par 1D4+1 pointes de la taille et du poids d'un clou de 15 cm, qui infligent des coups de **F** 3. La réussite d'un Test d'**I** permet de réduire de moitié les dommages — en arrondissant à l'entier supérieur.

22. Atelier *

Cet endroit avait été scellé par un éboulement pendant l'attaque orque, lorsque les assaillis avaient compris que l'entrée principale allait tomber. Il faudra à deux hommes 8 heures pour déblayer le passage ; une heure de travail d'un Nain compte double.

A l'intérieur, rien n'a changé depuis un siècle, ni les grands établis ni le brasero à moitié rempli de charbon et de bois. Les premiers sont couverts de petits forets, limes, râpes, scies, alênes et autres ustensiles ; la couche de rognures et de limaille qui les couvre prouve qu'ils servaient beaucoup.

La pièce étant humide, la plupart des outils sont rouillés et inutilisables — ils sont tellement fragiles qu'ils se briseront en cas d'usage intensif ou négligent.

Une petite boîte de fer fermée est rangée sous l'un des bancs. Sa clé, posée sur un autre, sera découverte après une fouille soignée — cependant, pour qu'elle ne se brise pas dans la serrure, le PJ qui tentera l'ouverture devra posséder la compétence *Crochetage des Serrures* et réussir un Test de **Dex**. La serrure pourra également être crochetée (**DS** 20, tout échec la bloquant complètement) ou le couvercle forcé (**R** 3, **D** 6).

Ce coffret contient un assortiment de parchemins couverts de notes, d'esquisses et de plans pour toutes sortes d'appareils mécaniques, depuis des fermetures et des pièges simples jusqu'à des machines de siège à l'allure improbable (y compris l'automate de la salle 23, ci-après). Aucune de ces feuilles n'est incluse parmi les documents, mais il vous est possible d'en réaliser si vous le désirez. Ces parchemins n'ont pas de valeur intrinsèque, mais un représentant de la Guilde des Engingneurs Nains pourrait en offrir jusqu'à 50 CO.



23. Réserve de l'Atelier *

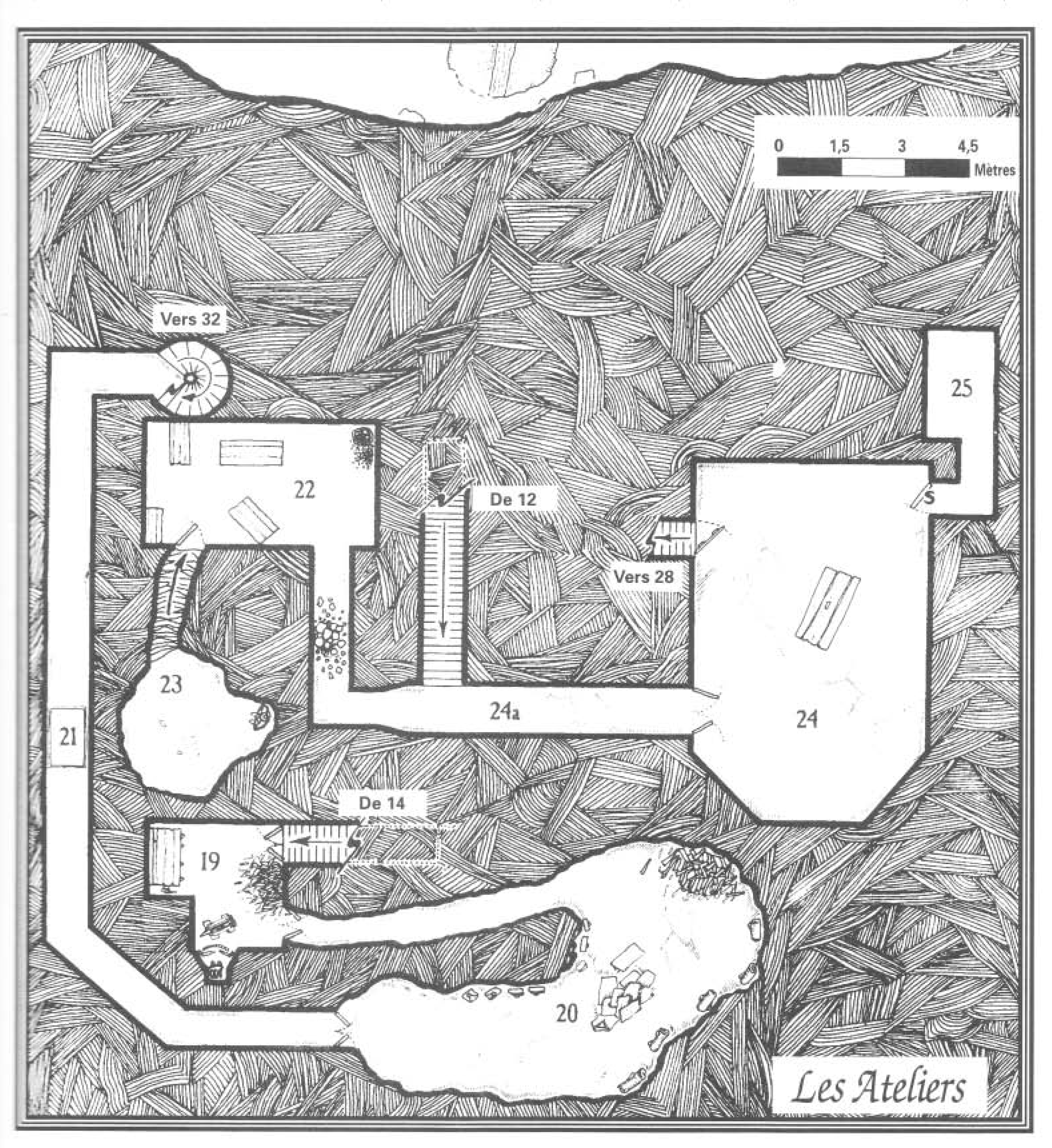
Cette pièce, vide de tout meuble, est légèrement plus froide que les autres. Les murs, le sol et le plafond ont été dévastés, apparemment par une explosion.

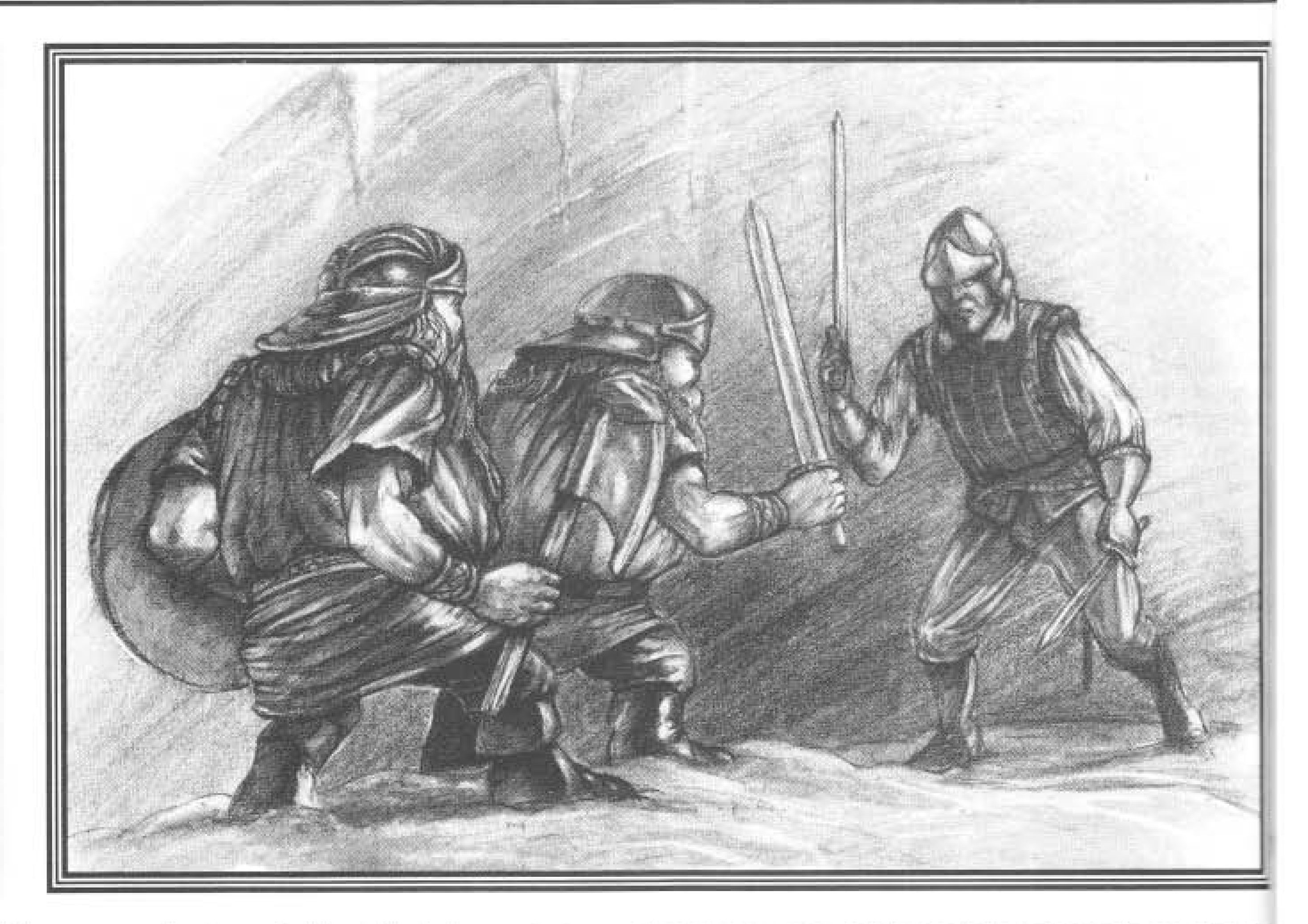
Le recoin est occupé par un objet vaguement humanoïde, de 1,80 m de haut, tout en cuivre et en fer. Il a maintenant une teinte plutôt malsaine, rouille et vert mélangés. Il émet également une très faible aura magique.

C'est une création de l'artisan qui a tracé les plans du coffret de fer de la salle 22. Un examen de ces derniers pourrait même révéler des esquisses et des notes la concernant ; une seule conclusion en sera cependant tirée : ce devait être un automate mécanique.

L'objet est pourvu de deux jambes courtes et de deux bras très longs. Le tronc, rappelant un tonneau, porte nombre de runes et de motifs gravés. La tête, disproportionnée, est inachevée — en forme d'hémisphère, elle est ouverte sur le devant, et on y voit deux pierres noires auxquelles sont reliés des câbles. Les mécanismes compliqués qui les environnaient autrefois sont pour la plupart brisés. L'ossature métallique est remplie de câbles, de poulies et de petites roues d'engrenage.

Au moment où les Orques portaient leur assaut sur l'entrée principale, le créateur de l'automate tentait frénétiquement de faire fonctionner son invention, dans l'espoir de la lancer dans la bataille. Malheureusement, plusieurs problèmes cruciaux se posaient encore, et la créature de métal se refusait à donner le moindre signe de vie. Les portes étant sur le point de tomber, un dernier essai désespéré pour





animer l'objet par une puissante magie élémentale s'avéra aussi vain que les précédents. Les Nains durent abandonner la machine et scellèrent ce secteur.

Leurs tentatives ne sont cependant pas restées totalement sans effet. Au cours du dernier siècle, un pouvoir élémental s'est lentement infiltré dans la carcasse métallique, sans que rien ne lui permette de prendre vraiment forme. L'automate a conscience — si l'on peut dire qu'il en possède une — que ses créateurs voulaient le voir tuer quelque chose, mais il ne possède ni instructions à suivre ni but à atteindre.

Il restera immobile tant que personne ne s'approchera à moins de 3 m, le rayon d'action de ses sens. S'il est dérangé, il rassemblera alors ses ressources limitées et se lancera à l'attaque. Une fois amené à la vie, il errera au hasard jusqu'à sa destruction, assaillant toute créature vivante qu'il repérera.

24. Hall de Réception *

Un vaste palier (24a) domine l'escalier menant en 12 et l'entrée principale. Un couloir le relie aux ateliers 22-23 ; à l'opposé, il aboutit aux salles de réception et d'audience.

Le hall de réception servait d'antichambre à la salle d'audience (28). Les murs, de 3 m de haut, étaient ornés de tapisseries que les Orques ont détruites. C'est désormais le poste de commandement militaire de l'expédition.

Brogar y a installé son bureau, centré sur une vaste table improvisée à partir du vieux matériel — n'ayant pas été faite par des artisans, elle n'est pas très stable. De grandes cartes y sont étalées — l'une d'elles montre la route empruntée par les Nains pour rejoindre Kadar-Gravning, une autre, en cours de réalisation, représente les environs du complexe. Il n'y a pas de plan de la citadelle. Quelques documents concernent la logistique du groupe : vivres, armements... C'est tout simplement le bric-à-brac inhérent à la gestion d'une telle expédition ; il n'a donc pas de valeur pour autrui.

Une tapisserie masquait à l'origine la porte secrète de la salle 25 do le camouflage n'a donc pas été très soigné et qui est percée d'un jud à 1,20 m au-dessus du sol. Par contre, la procédure habituelle dev être suivie pour en découvrir le mécanisme d'ouverture, beaucoup pl discret. Il s'agit de presser sur un bouton situé à 60 cm à gauche d battant et 90 du sol.

Au-dessus des portes de la zone 24a et de l'escalier de la Salle de Audiences, le plafond est pourvu de larges fentes. Elles pourraient fa partie d'un système de herses, mais aucun mécanisme n'est visible — il se trouve dans la zone 25.

25. Salle de Garde *

De ce poste de garde, on surveillait autrefois les visiteurs qui pati taient dans la salle voisine. La porte est renforcée (**R** 6, **D** 30) et sa po gnée intérieure bloque le système d'ouverture extérieur — si quelqu'u s'enferme là, lui seul peut ensuite ouvrir.

La pièce ne contient plus qu'un grand levier fixé au sol. Il fait tomb deux lourdes herses de fer, une devant les portes de la zone 24a, u autre devant celle de l'escalier. Chacune pèse plus de 5000 points d'e combrement et a pour caractéristiques **R** 8, **D** 50.

26. Quartiers du Commandant *

Initialement destiné au commandant de la garde, cet endroit es désormais réservé à Brogar.

Son lit est installé contre un mur, son sac et ses autres affaires éta soigneusement rangés à côté. Dans un coin, l'étendard de son uni représentant un marteau frappant une montagne au sommet plat, e enroulé autour de son mât. Une copie du *Document 2* est clouée par u stylet sur la porte.

La porte secrète vers 27 s'ouvre quand une pression est exercée s deux panneaux qui l'entourent, à 60 cm du sol. Ils doivent être découver



séparément, mais pressés simultanément. Porte et panneaux sont parfaitement camouflés ; leur recherche subit donc une pénalité de -10. Les Nains ne connaissent pas cette issue ni le conduit 27.

27. Conduit Caché

De l'intérieur, le battant se manœuvre avec une simple poignée. Une solide échelle de fer mène en 31a.

28. Salle des Audiences *

De l'ancienne splendeur des lieux, il ne reste plus que trois trônes de pierre posés à l'extrémité ouest de la salle. Des tapisseries et des draperies couvraient les murs hauts de 4,50 m et un rideau masquait les sièges ; les Orques ont tout arraché, ne laissant que les marques des fixations des barres. Ils ont également gravé des inscriptions un peu partout, qui traitent particulièrement de leur victoire et des tortures qu'ils ont infligées aux Nains. Les dégradations des peaux-vertes n'empêchent pas de remarquer que le trône du milieu, supérieur aux autres par la taille, était le plus imposant des trois.

Les érudits qui recherchent la tombe de Hargrim ont transformé cette pièce en salle de travail. Leurs effets personnels sont soigneusement rangés en petits tas à côté de la demi-douzaine de lits installés contre les murs. Le sol est tapissé de fragments de vieux parchemins, d'éléments de maçonnerie, de petites peintures passées, de gravures usées et d'autres objets qui ne seront d'aucune utilité aux aventuriers car tous les documents importants sont en la possession de Sundrim ; le reste est tellement obscur et morcelé qu'ils ne pourront rien en tirer, même avec l'aide de la magie.

Généralement, deux Nains sont en train de dormir, tandis qu'un ou deux autres travaillent tranquillement sur les découvertes les plus récentes et intéressantes.

29. Palier *

Le palier proprement dit est vide ; c'est une simple interruption de l'escalier reliant la salle d'audience aux pièces les plus élevées. Cependant, au milieu du mur nord, est percée une porte secrète menant à la corniche ouest, au-dessus du lac. Un panneau coulissant est dissimulé dans la dernière contremarche du premier escalier. Lorsqu'il est repoussé, un petit levier apparaît — c'est son déplacement qui déverrouille la porte secrète dont l'existence est connue des Nains.

Entrée Supérieure et Appartements Royaux (30-50)

30. Trésorerie *

Les escaliers menant en 29 et en 31 aboutissent au même palier (30a).

Les scribes et chambellans chargés de gérer les dîmes arrivant à Kadar-Gravning travaillaient dans la pièce principale. Bien que l'argent et les enregistrements de ce temps aient disparu, les engingneurs ont rétabli les défenses contre les attaques inattendues.

Une plaque de pression, installée dans le couloir, active un piège chaque fois qu'un poids de 300 points d'encombrement ou plus est placé dessus : une herse s'abat de chaque côté, aux endroits indiqués sur la carte. Chacune pèse plus de 5000 points d'encombrement et a pour caractéristiques **R** 8, **D** 50. Quiconque se tient en dessous au moment de leur chute doit réussir un Test d'**I** (*Esquive* +10) ou encaisser un coup de **F** 8. Au même instant, une cloche sonne en 26.

La plaque et les herses sont camouflées mais les chances de les détecter bénéficient d'un bonus de +10.

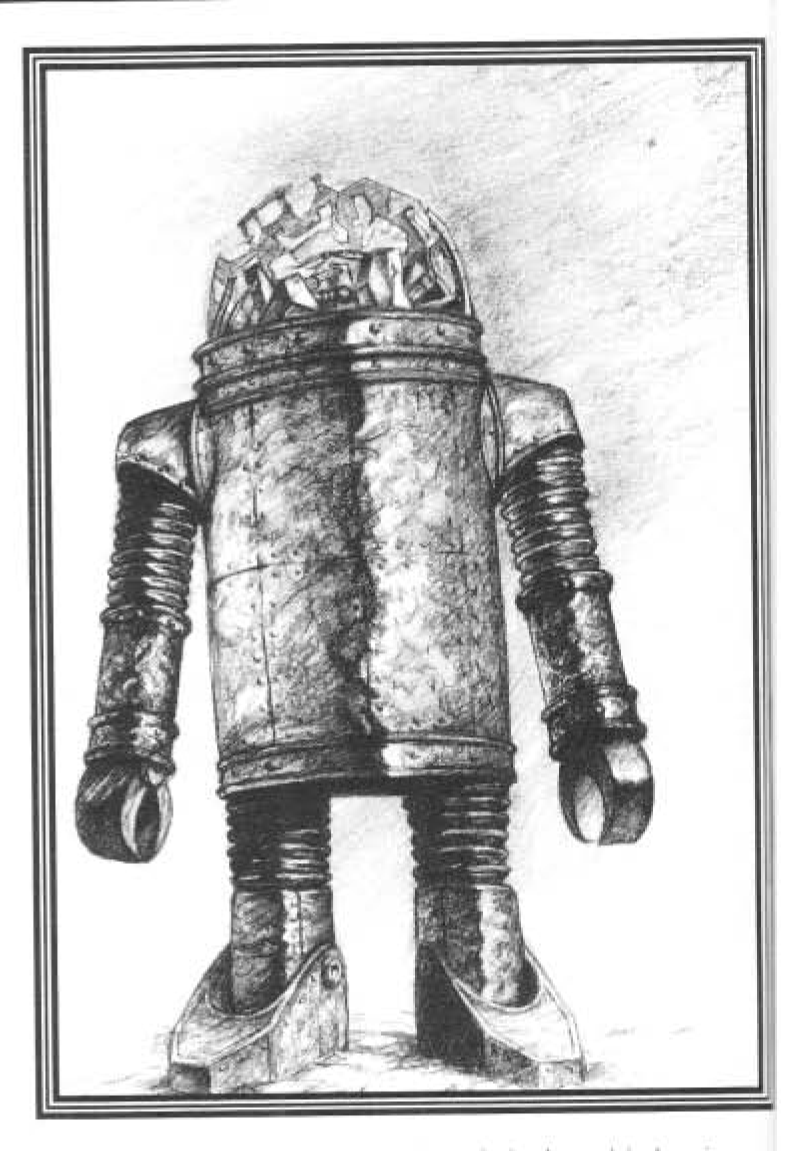
Dans le plafond, une trappe de pierre (aisée à découvrir au cours d'une inspection) masque un étroit conduit qui s'avance au-dessus du couloir et permet d'atteindre un système de contrepoids qui seul permet de neutraliser le piège. Les Nains en connaissent l'existence et l'ont rendu fonctionnel.

31. Antichambre

Cette salle servait autrefois pour les audiences informelles ; ce n'est plus qu'un lieu de passage vide. Les Nains ne connaissent pas la porte secrète ni l'échelle menant en 27. Pour ouvrir le battant, il suffit d'appuyer sur une proéminence située en son centre — de l'autre côté, d'abaisser la poignée et de pousser. La trappe ne possède pas de verrou et peut donc être repoussée aussi facilement par en dessous que par le dessus.

32. Salle de Garde

La dernière ligne de défense avant les appartements royaux était jadis occupée par la garde d'élite du roi. Actuellement, 2 ou 3 Nains de troupe s'y tiennent, faisant autant office de sentinelles que de messagers au service des prêtres et des érudits qui examinent la suite royale.



Les Nains ne s'attendent pas à voir surgir des intrus ici ; à moins que les aventuriers ne se montrent particulièrement bruyants dans leur approche, les gardes ne seront pas sur le qui-vive.

33. Salle des Trônes

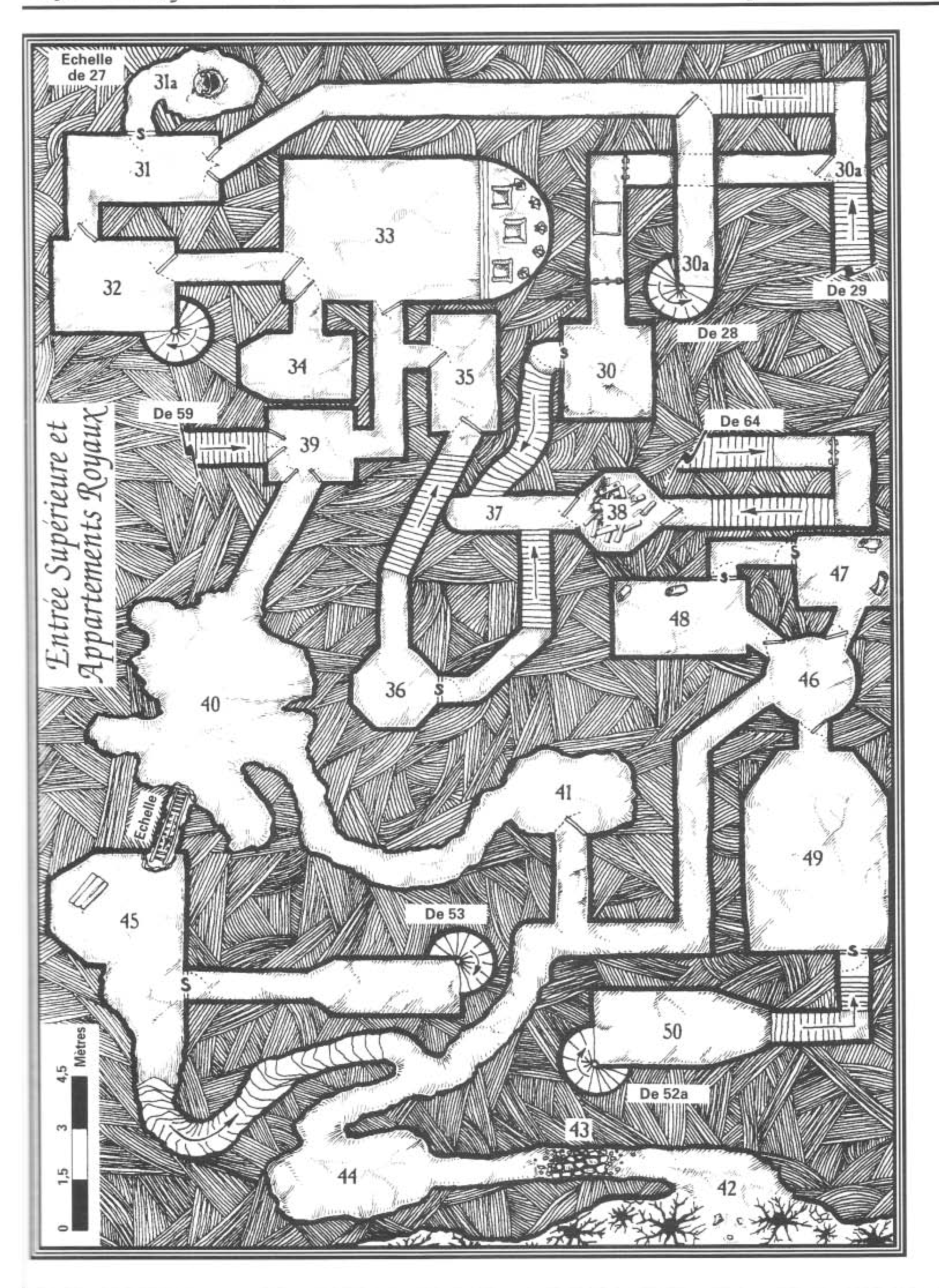
Cette salle est haute de 3,60 m et, tout comme dans la salle des audiences, les murs portent encore des traces de tapisseries et de tentures — déchirées par les Orques au siècle dernier. Il en reste quelques-unes derrière les trônes — passées et pourries, mais dans l'ensemble intactes.

Le fond de la pièce est occupé par une estrade semi-circulaire de 45 cm de haut précédée de grandes marches. Les trois trônes de pierre qui l'occupent ressemblent beaucoup à ceux de la salle des audiences, les inscriptions orques en moins. Derrière eux, cinq statues de pierre représentant des guerriers nains, grandeur nature, sont alignées contre le mur noir incurvé.

Sundrim a transformé les lieux à la fois en chambre et en atelier. Dans un coin, il a installé son lit et fait d'une caisse une table de chevet. Plusieurs documents posés dessus résument ses connaissances de l'attaque des Orques — cela représente bien peu, et les aventuriers en auront sans aucun doute appris au moins autant de leur côté.

L'essentiel du travail de Sundrim est étalé par terre — un mélange de parchemins et d'objets divers pris dans les tombes. Une fouille réussie parmi tout cela fera apparaître les *Documents 3-5*. La réussite d'un test sera nécessaire pour chaque document. A tout moment, il y a 35% de chances de trouver Sundrim ici, à moins qu'il ne soit parti ailleurs pour résoudre un problème précis.

L'estrade irradie fortement la magie ; si quelqu'un monte dessus sans prononcer une phrase précise, cela provoque l'intervention de la défense rapprochée du roi. Cette phrase n'était connue que des monarques qui se la transmettaient de génération en génération ; elle est maintenant oubliée


Entrée Supérieure et Appartements Royaux
Echelle de 27
31a
31
32
33
34
35
30
30a
30a
De 29
De 28
De 59
39
De 64
37
38
47
48
46
36
40
41
49
Echelle
45
De 53
50
De 52a
43
44
42
0
1,5
3
4,5
Mètres

Les Nains connaissent ce piège mais ne savent pas comment le désarmer. Ils se contentent de s'en tenir à l'écart. Torgoch, le premier Orque à pénétrer ici après la prise de la citadelle, avait ordonné à ses troupes de ne pas approcher la plate-forme lorsqu'il avait réalisé qu'il ne pouvait le neutraliser — il est donc encore actif.

Il provoque l'animation des cinq statues, qui bondissent pour attaquer le profanateur ainsi que toute créature vivante présente dans la salle. Elles n'en sortiront pas pour poursuivre des adversaires en fuite, mais prendront place près des portes, prêtes à se ruer sur quiconque entrera. Elles ne retourneront à leur place que si cela leur est ordonné dans les termes appropriés — et ces phrases sont maintenant tombées dans l'oubli. Sinon, elles combattront jusqu'à ce qu'elles soient détruites ou que leurs opposants quittent la pièce.

34. Chambre de la Reine *

La porte est verrouillée (**DS** 30), mais les artisans ont réalisé une clé adaptée que conserve Sundrim. La pièce est vide — le peu que les Orques avaient laissé a été emporté pour examen. Il y règne en permanence un certain froid et une vague pénombre, quelles que soient les sources d'éclairage utilisées. Même sous la lumière la plus brillante, des ombres subsistent dans les angles.

Kervista, la dernière reine de Kadar-Gravning, mourut dans sa chambre — horriblement assassinée par les Orques. Depuis, son esprit est prisonnier de ce monde, n'ayant bénéficié d'aucune cérémonie funéraire. Les membres de l'expédition ont réussi à entrer, protégés par leurs prêtres ; ils connaissent la présence du fantôme, mais il ne leur est pas possible de s'en occuper. Ils ont donc pour l'instant scellé cette pièce.

L'esprit de la reine attaquera tous ceux qui pénétreront dans son domaine. Ses capacités et ses motivations sont indiquées dans le chapitre *Profils*.

35. Antichambre du Roi *

Comme dans la chambre de la reine, tout le contenu en a été retiré, par les Orques autant que par Sundrim et ses assistants. Il ne reste que quelques bas-reliefs décoratifs, des faces grotesques — avec un Test d'**Int**, un Nain ou un Erudit reconnaîtront des personnages stylisés de la mythologie naine.

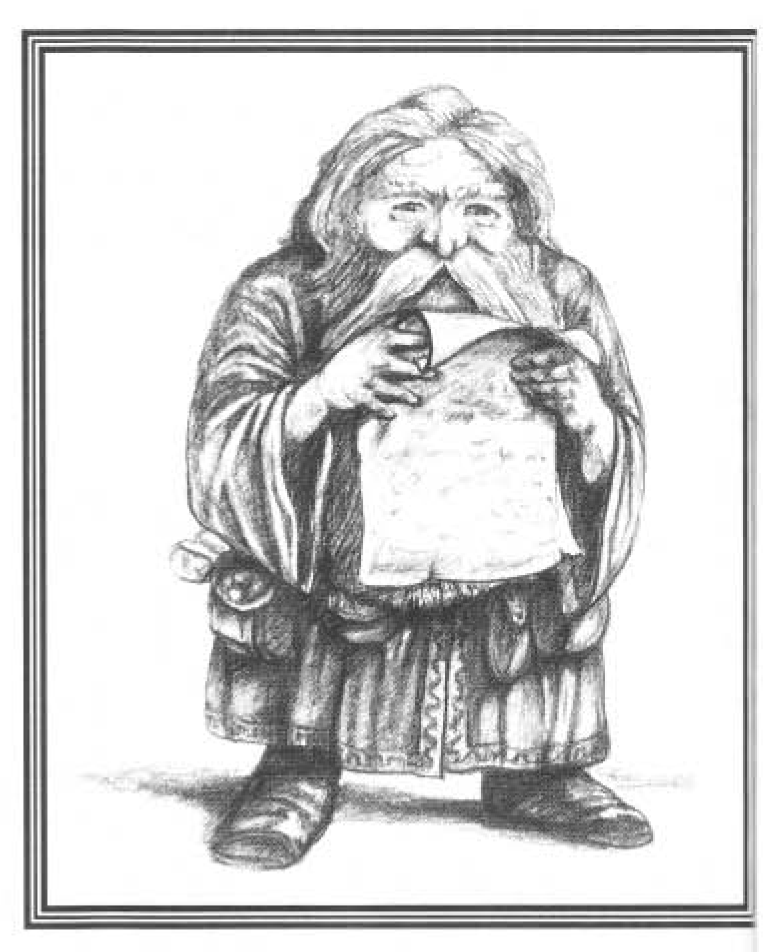
Initialement, le mur nord était dépourvu d'ornements, le mur est en supportait deux et les deux dernières parois trois chacune. Il n'en reste plus que cinq : une au sud, deux à l'est et à l'ouest. Les autres ont été réduites à des surfaces de pierre brisée. Une de ces zones irrégulières — à l'extrémité nord du mur ouest — abrite le mécanisme neutralisant le piège de la chambre du roi. Il suffisait autrefois d'appuyer sur la langue saillante de la tête sculptée ; le petit levier de métal dissimulé dans les éclats de pierre peut être découvert normalement.

36. Chambre du Roi *

Là aussi, la pièce a été débarrassée de son contenu. Les murs étaient ornés des mêmes visages grotesques que ceux de l'antichambre, à raison de deux par panneau sauf au sud ; ceux du panneau sud-est sont encore intacts, mais les murs est, nord-est, nord-ouest et sud-ouest n'en ont plus qu'un.

Lorsqu'une créature vivante pénètre dans la chambre sans avoir désarmé le piège, les visages se déforment, deviennent menaçants et émettent un hurlement terrifiant. Au round suivant, une lumière semi-liquide s'écoule de chaque bouche intacte et prend la forme d'un humanoïde immatériel.

Ce sont des revenants — les esprits des gardes royaux qui, de génération en génération, ont juré de protéger cette chambre même après la mort. Ils sont liés à la structure du piège et, grâce à la part d'intelligence qu'ils ont gardée, savent que leur devoir est d'éliminer les vivants qui pénètrent dans cette pièce sans l'avoir neutralisé. Autrefois, une phrase-clé les



renvoyait à leur place d'origine, mais elle est désormais oubliée. Même u roi de Kadar-Gravning (s'il en restait un) ne pourrait leur ordonner ou le convaincre de renoncer ; pour eux, tous les vivants sont semblables.

Le piège comprend un deuxième élément, plus subtil. En cas d'activation, une pierre du mur est en sort légèrement. Un modificateur de +20 s'applique aux chances de la trouver car elle a été faite pour être remarquée. Quand elle est complètement dégagée, une cavité apparaît dans laquelle sont rangées trois clés de bronze ouvragées. Chacune est marquée d'une rune naine : la première porte le caractère H, la deuxième le D et la dernière le F. Ces clés ne s'adaptent à aucune serrure ; elles sont là pour tromper les intrus et les inciter à ne pas s'attarder. Si le piège n'est pas activé, cette cachette reste bien dissimulée et les chances de la découvrir subissent une pénalité de -30.

La porte secrète de la salle 37 s'ouvre avec une pression sur une plaque située là où aurait dû être l'œil gauche de la tête sculptée disparue sur le faux mur. La destruction de l'œuvre ayant en partie dégagé le mécanisme, les chances de le trouver bénéficient d'un bonus de +20.

37. Couloir de la Coupole *

Ce couloir est pourvu d'une double protection ; ses deux entrées sont dissimulées et il est doté d'un piège purement magique qui ne peut être détecté que par des méthodes de même nature.

La porte de la salle 38 émet une aura magique ; si quelqu'un la touche sans porter une des Amulettes Royales de Kadar-Gravning, le piège entre en action (les seules amulettes à avoir survécu au pillage orque sont actuellement dans les tombes royales).

Deux Elémentaux de Feu de taille 5 apparaissent alors ; l'un à la porte, où il engloutit quiconque s'en tient à moins d'un mètre et lui inflige une attaque basée sur le feu de **F** 5 ; l'autre dans le cul-de-sac, à l'opposé. Les deux Elémentaux se précipitent l'un vers l'autre et se réunissent au milieu du passage pour former une unique créature de taille 10. Cette énorme entité remonte le couloir, attaquant tout être vivant qu'elle trouve sur son chemin. Elle disparaît lorsqu'elle atteint le battant.

Le piège se renouvelle automatiquement : quand l'Elémental a disparu, il suffit que quelqu'un touche la porte pour le faire revenir.

38. Coupole *

Les Orques ont réussi à pénétrer dans la coupole — du moins ceux avec les objets brillants pris aux minus — et en ont ôté tout ce qui avait de la valeur. La pièce a été saccagée — les meubles sont brisés, parfois calcinés, et les débris en ont été rassemblés au centre en un immense tas. Le *Document 6* est quelque part dedans.

La porte vers 64 est barricadée. Les Orques ne se sont pas inquiétés de la débloquer, car ils avaient d'autres moyens pour rejoindre les tombes.

39. Salle de Garde *

Ce poste de garde défendait l'accès nord des appartements royaux. Il est désormais désert. Les portes de la salle 40 sont habituellement ouvertes mais elles seront fermées en cas d'alarme.

40. Oratoire

Pour le profane, cette grotte, à l'apparence parfaitement naturelle, ne semble pas avoir été retouchée. C'est cependant totalement faux — elle a été entièrement creusée, de manière à correspondre à l'idéal nain d'une caverne naturelle. Les Nains et ceux qui possèdent la compétence *Exploitation Minière* découvriront ce fait avec un Test d'**Int** — les premiers bénéficiant d'un bonus de +10.

Quelques stalactites et stalagmites y sont placées de telle manière que les gens peuvent aller et venir sans en être gênés. Le sol n'est pas pavé, mais plat et lisse — plus que s'il était dû à l'érosion de l'eau. Le plafond étant haut de 3 m, les non Nains peuvent y ressentir une sensation de claustrophobie.

L'oratoire est situé dans un espace latéral, autrefois clos par une grille métallique. Cette dernière a été brisée par les Orques, de même que l'autel qu'elle défendait. Il ne reste plus là qu'un empilement de fragments de roche méconnaissables au-dessus d'un moignon de socle.

Quiconque examine soigneusement les restes de l'autel remarque, avec un Test d'**I** (*Reconnaissance des Pièges* +10, *Travail de la Pierre* +10) qu'il semble pouvoir bouger. Trois personnes peuvent essayer simultanément de le mouvoir — les scores de *Force* sont additionnés ; chaque point de **F** donne 5% de chances de réussir. Par exemple, si trois personnes ayant respectivement 3, 4 et 5 dans cette caractéristique tentent de le déplacer, elles ont (3+4+5) x 5% = 60% de chances d'y parvenir. Il est aussi possible d'achever sa démolition — ses caractéristiques sont désormais **R** 8, **D** 12.

Une ouverture dans le sol apparaît alors. Une échelle de fer descend jusqu'en 45. Au sommet, un verrou métallique fortement rouillé maintenait l'autel en place — d'où la difficulté à le déplacer.

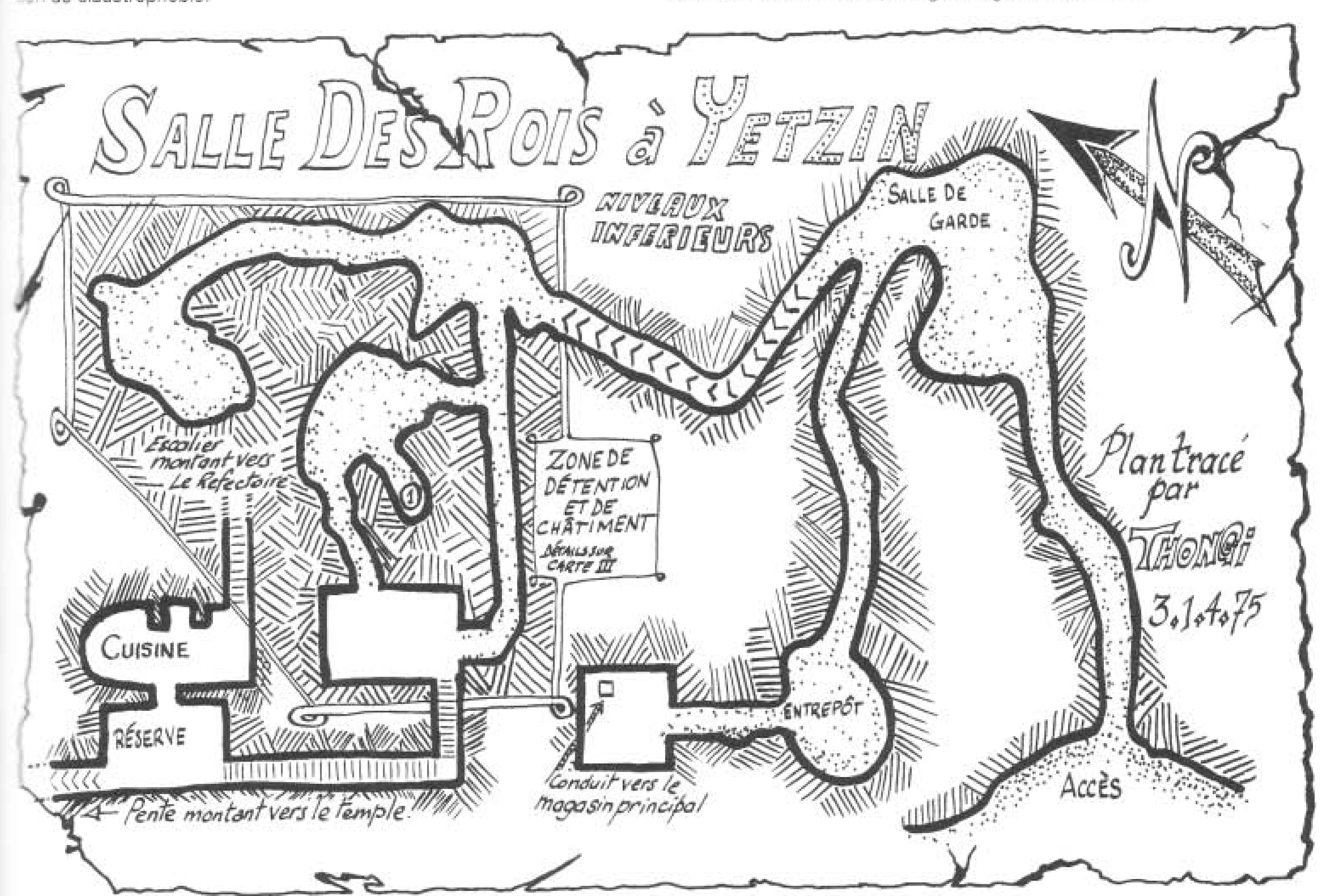
Si les aventuriers dégagent l'échelle, accordez à chacun un Test d'**I** (*Reconnaissance des Pièges* +10). Une réussite indique qu'un parchemin roulé (*Document 7*) a été repéré dans un barreau creux.

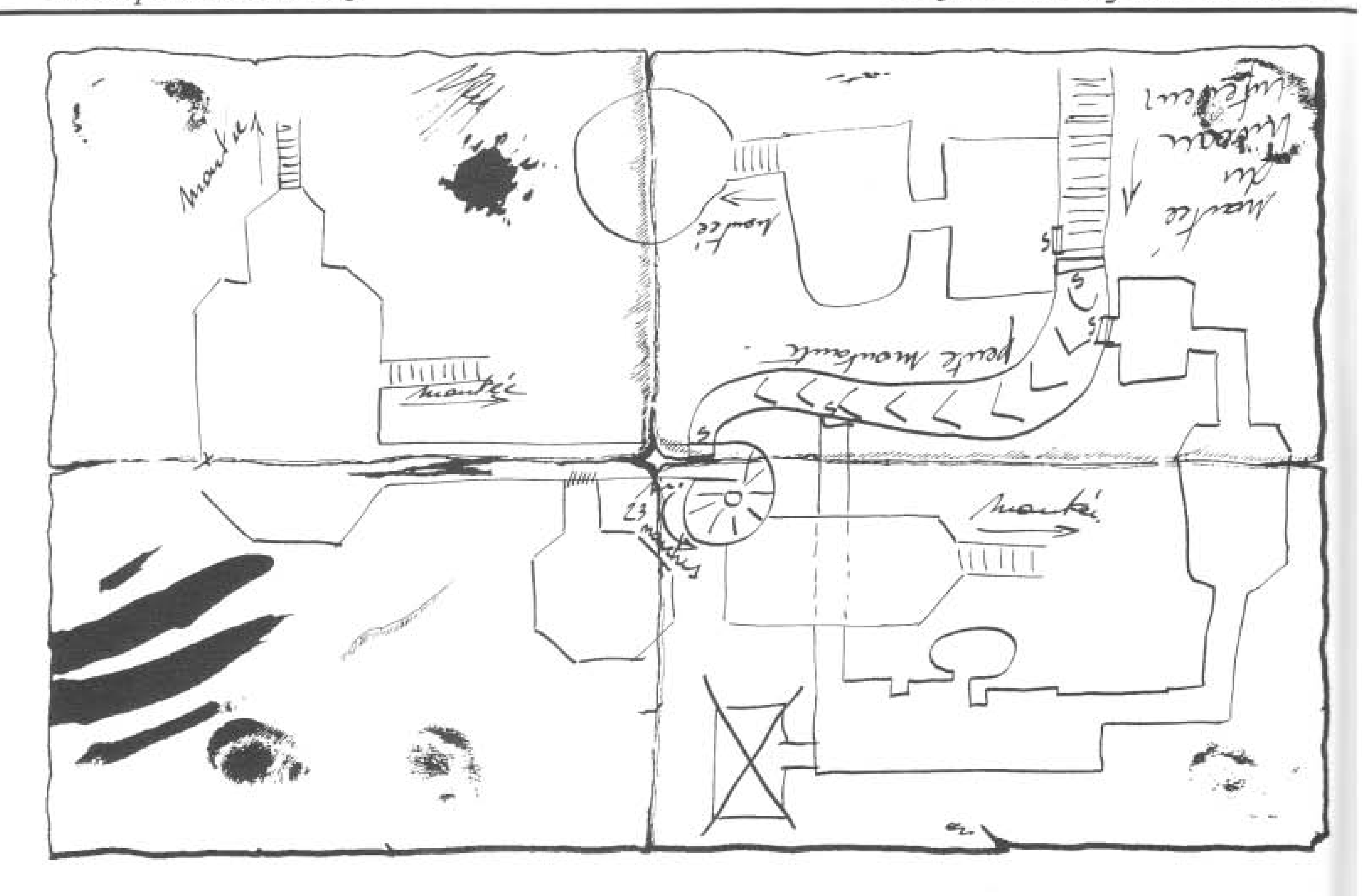
41. Antichambre

Cette petite salle accueillait les prêtres avant les cérémonies dans le temple (40). Elle est maintenant totalement vide, les Orques ayant pris le peu qui s'y trouvait.

42. Entrée Supérieure

Cet accès prend la forme d'un petit trou, partiellement camouflé par des arbres et des broussailles. Les Nains maintiennent 2-3 gardes dans et autour de cette issue, chargés de guetter les intrus.





43. Eboulement

Un espace de 60 cm sépare le plafond du sommet de cet éboulement ; provoqué pendant l'attaque orque, il devait fournir aux défenseurs une position stratégique. Si l'entrée supérieure est prise d'assaut, les gardes se retireront là, s'abritant derrière l'amas de pierres pour contenir les assaillants jusqu'à l'arrivée des renforts. Les personnages qui tenteront de passer par-dessus en cours de combat seront considérés comme *inertes* pendant un round.

44. Salle de Garde

Aujourd'hui comme hier, cette petite grotte sert de poste de garde pour l'entrée supérieure. De 7 à 10 (1D4+6) Nains s'y tiennent en permanence, avec quatre arbalètes supplémentaires et une corne permettant de donner l'alarme. Si des intrus tentent de forcer l'entrée supérieure, une sentinelle soufflera dans la corne puis filera chercher des renforts, pendant que ses compagnons se précipiteront vers l'éboulement (43) ; ils resteront là à combattre aussi longtemps que possible.

45. Hall des Prêtres *

Cette salle fut agrandie pour servir de salle commune et de réfectoire. Les prêtres y passaient l'essentiel de leur temps libre et y recevaient les pèlerins et autres visiteurs. Les quelques meubles ont mal résisté à l'usure du temps — des chaises abondamment réparées et une table improvisée. Sur cette dernière est posé le *Document 8*.

L'échelle mène au temple (40). A son extrémité, le conduit est fermé et le verrou rouillé est poussé — il suffit de l'ouvrir pour écarter facilement le socle de la salle 40 et ainsi pénétrer dans le temple. Le *Document 7* est dissimulé dans un barreau creux parmi les plus élevés, à moins qu'il n'ait déjà été découvert depuis l'autre côté — voir la description de l'oratoire.

46. Palier des Prêtres *

Cette petite salle circulaire relie les quartiers des prêtres (47-50) au hall (45) et à l'oratoire (40-41). Entièrement vide, elle est contrôlée par deux gardes qui en interdisent l'accès à tout le monde, excepté aux prêtres et aux leaders de l'expédition (Sundrim et Brogar).

47. Quartiers des Prêtres *

C'était autrefois un dortoir réservé aux prêtres du temple. Les murs sont couverts de bas-reliefs illustrant plusieurs épisodes de l'histoire de Grungni lorsqu'il emmena son peuple sous terre — les Orques les ont bien entendu sauvagement saccagés.

Kadri et Dern, deux des prêtres de l'expédition, s'y sont installés. Leurs affaires personnelles sont rangées près de leurs lits, contre les murs. Vous improviserez la liste de ces possessions si les aventuriers prennent la peine de fouiller les sacs — ils contiennent principalement des vêtements de rechange et des objets indispensables aux représentants du culte : robes, encens, etc.

Les deux locataires ne passent là qu'un minimum de temps, car ils sont très occupés par les recherches. Ces fouilles revêtant un caractère d'urgence, leur emploi du temps est fort irrégulier ; à tout moment, il y a 25% de chances pour que l'un des deux soit en train de dormir, sans que cela influe sur l'activité de l'autre.

L'ouverture de la porte secrète est commandée par une pression sur la tête de la pioche de Grungni, sculptée juste à droite du battant.

48. Quartiers des Prêtres *

L'endroit est pratiquement identique à la zone 47. Deux autres prêtres, Yanni et Bradni, l'occupent.

49. Antichambre du Grand Prêtre *

Cette vaste salle servait d'antichambre au grand prêtre de Kadar-Gravning avant l'invasion orque. Les envahisseurs l'ont totalement vidée et ont également défiguré les frises sculptées sur les murs.

Le mécanisme d'ouverture de la porte secrète est caché derrière une pierre mobile à 1,20 m de hauteur, à gauche du panneau. C'est un levier qui peut apparemment être abaissé ou relevé — les fentes dans la maçonnerie permettent le déplacement dans les deux sens. Un examen soigné révélera cependant que l'encoche supérieure dissimule un dard qui sera projeté si le levier est abaissé.

Le projectile, d'une **CT** de 75, atteindra toujours un bras ou le tronc — si vous obtenez une autre localisation, refaites un jet. Il inflige un coup de **F** 2 et est enduit d'une fine couche d'une substance résineuse collante ; ce poison, autrefois mortel, ayant passé un siècle sans être renouvelé a perdu toute efficacité. Les aventuriers n'ont évidemment aucun moyen de le savoir, à moins que l'un d'eux, disposant de la compétence *Préparation de Poisons*, ne réussisse un Test d'**Int** en examinant le dard.

50. Quartiers du Grand Prêtre *

Cette salle a été complètement dépouillée et ne sert plus que de passage vers 52a. Un examen attentif des escaliers révélera une plaque mobile dans le pilier central de celui en spirale. Un petit effort permettra de la dégager et de faire apparaître une cavité contenant une bourse remplie d'une douzaine de pièces d'or à l'effigie du Roi Vragni, l'avant-dernier souverain de Kadar-Gravning (un peu plus grosses que la couronne impériale, elles valent 23/- chacune), et un parchemin roulé, maintenu par un cordon et de la cire — *Document 9*.

Catacombes (51-82)

51. Passage *

La porte secrète de la salle 18 s'ouvre lorsqu'on appuie sur un panneau du mur situé à *l'opposé* du battant.

Le passage lui-même est piégé — piège déclenché par un poids de plus de 300 points d'encombrement placé sur la plaque de pression proche de l'issue de la salle 58. Il suffit de libérer un petit cliquet soigneusement dissimulé (pénalité de -20 pour le découvrir) dans une fente près de l'encadrement de la porte de 52 ou d'ouvrir celle donnant en 58 pour neutraliser le système. Le piège bloque cette dernière avec deux barres ; pour l'ouvrir, il faut alors faire appel à la magie ou la détruire (**R** 6, **D** 32).

En même temps, un grand nuage de spores jaillit d'un faux panneau du plafond et se répand dans le passage. Tous les personnages présents doivent réussir des Tests d'**E** ou souffrir de nausées et de vertiges importants pendant 2-5 minutes (-10 à tous les tests), puis de légers vertiges et de malaises pendant 30 minutes (-5 à tous les tests).

Certains tenteront de retenir leur respiration pour quitter le couloir sans absorber de spores. Tout d'abord, en réussissant un Test d'**I**, ils cesseront de respirer à temps. Ils devront ensuite sortir en un nombre de rounds égal à leur score en **E**. S'ils courent ou font autre chose que s'en aller — s'ils aident leurs camarades moins chanceux, par exemple — un Test d'**E** par round vous permettra de vérifier qu'ils continuent à retenir leur respiration. Ceux qui ne se préoccuperont que d'eux-mêmes devraient sortir sans difficulté du nuage de spores.

Celles-ci vont se déposer en 10 minutes, quoiqu'il y ait 10% de risques par round d'action violente (par exemple de combat) qu'il s'en dérange suffisamment pour provoquer une nouvelle série de tests.



52. Réserve *

Cette salle contenait autrefois tous les objets religieux nécessaires aux cérémonies du temple (58). Les Orques les avaient tous enlevés, mais l'expédition en a apporté tout un assortiment devant intervenir lors de l'ouverture de la tombe de Hargrim, lorsqu'elle l'aura découverte.

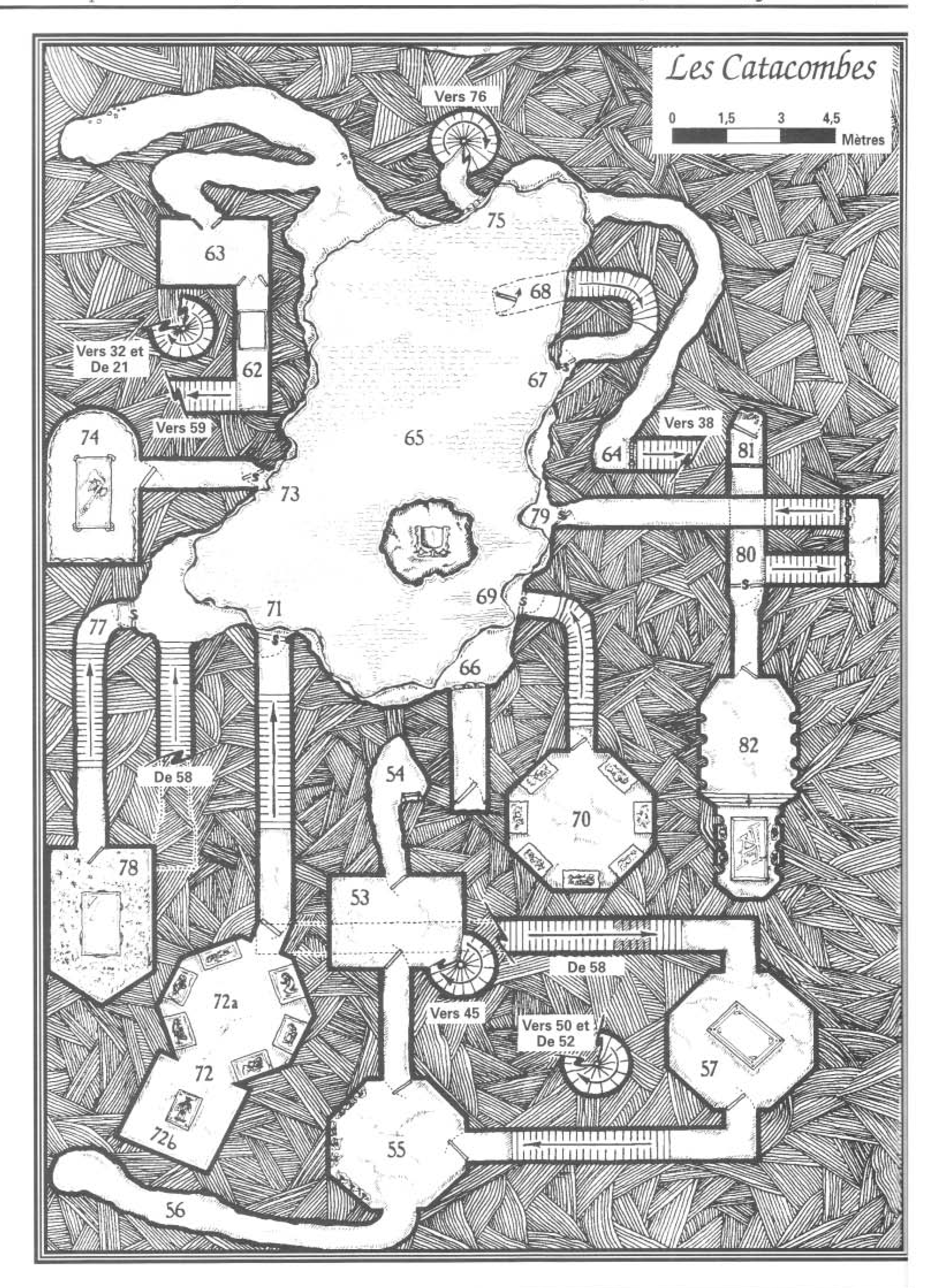
Deux boucliers décorés et finement travaillés sont appuyés contre le mur est ; à côté d'eux, sur le sol, se trouvent deux haches à une main aux lames recouvertes d'argent. Un bâton surmonté d'une pierre noire brillante repose aussi contre le mur, près d'un grand miroir au cadre de fer. Des runes sont sculptées sur tout l'encadrement et au dos du miroir — un personnage qui comprend l'*Arcane Naine* reconnaîtra ce langage, mais ne saura en indiquer le sens.

A proximité sont posés trois grands chandeliers de fer, trois brûle-encens de cuivre autour desquels est enroulée de la grosse toile et un coffret ; il n'est pas fermé et contient une demi-douzaine de blocs d'encens, tous différents, ainsi qu'une petite mallette d'écriture en cuir avec quatre plumes de fer et un flacon d'encre.

Au milieu de la pièce, sur une table pliante, une robe soigneusement pliée est rangée dans un sac à dos. Elle a été richement ornée de fils d'or et d'argent et, revendue, pourrait rapporter 75 CO. C'est une copie de la robe du grand prêtre de Kadar-Gravning, réalisée à partir de divers documents incomplets.

53. Salle de Garde

Par cette salle, les prêtres de jadis empêchaient ceux qui n'y étaient pas autorisés d'entrer dans le temple (58) par les salles 55 et 57. Ce qui n'est plus qu'un lieu de passage est désormais totalement vide.


Les Catacombes
0 1,5 3 4,5
Mètres
Vers 76
75
63
68
Vers 32 et
De 21
62
67
Vers 59
Vers 38
74
65
64
81
73
79
80
69
71
77
66
82
De 58
54
70
78
53
De 58
72a
Vers 45
Vers 50 et
De 52
57
72
72b
55
56

54. Antichambre

L'échelle descend vers la zone 10. Elle est encore solide — au-dessus de 300 points d'encombrement placés sur n'importe quel barreau, 1% de risques de rupture par point d'encombrement en excès. Si un des échelons cassait, un Test d'**I** (*Acrobatie* +10, *Escalade* +10) permettrait d'éviter une chute de 2D6 mètres.

55. Vestiaire *

C'est ici que s'habillaient les prêtres avant de pénétrer dans le temple. Sur neuf des patères murales sont accrochées des reproductions de robes apportées par l'expédition. Elles ne sont pas aussi somptueuses que celle du grand prêtre (salle 52), mais valent bien 50 CO pièce. Un bâton de bois est appuyé contre le mur à côté de chacune d'elles — visiblement ancien, décoré de deux runes sculptées ; des runes similaires sont gravées sur les murs, près des patères.

Le port de ces tenues est indispensable pour aller dans le temple en toute sécurité — faites en sorte que l'aspect neuf de ces robes dans un complexe antique soit bien remarqué, car c'est une indication de leur importance. Si les aventuriers les revêtent — ce qu'ils devraient faire pour passer dans le temple — n'oubliez pas qu'elles ont été taillées pour des Nains !

Un érudit de l'expédition se tient dans cette salle 25% du temps ; il relève les runes proches des patères, hoche la tête et marmonne beaucoup. Ces savants tentent de découvrir le sens des inscriptions, d'autant que certaines correspondent à celles des neufs bâtons ayant résisté au saccage du complexe. Ce ne sont en fait que de simples initiales — chaque prêtre avait son portemanteau et son bâton ainsi identifiés. Les aventuriers ne peuvent en aucun cas le découvrir, mais vous, le MJ, avez le droit de le savoir.

56. Cul-de-Sac

Ce couloir semble faire partie du vieil ensemble de cavernes et s'arrête brusquement. Avec le *Sens* ou la *Conscience de la Magie* et un Test d'**I** réussi (*Sixième Sens* +10), il est possible de remarquer une très faible aura magique dans le mur du fond, qui semble provenir de l'intérieur même de la roche.

Au moment de l'attaque des Orques, un prêtre a dissimulé des parchemins importants dans une niche au bout du passage ; puis, avec un sort élémental, il l'a bouché avec 15 cm de pierre. L'examen du mur, avec les compétences *Exploitation Minière* ou *Travail de la Pierre* et la réussite d'un Test d'**Int**, fait réaliser l'existence d'un renfoncement caché. Une *Dissipation de la Magie* ou toute autre méthode magique similaire dégage la niche ; le même résultat peut être obtenu par la force (**R** 6, **D** 3) ou grâce au Cristal de Terre.

Plusieurs rouleaux ainsi qu'une boîte à parchemins en os sont rangés dans la cavité. Les parchemins tombent en poussière dès qu'ils se retrouvent à l'air libre ; ils étaient déjà anciens lorsqu'ils ont été cachés, et le siècle passé dans la roche ne leur a fait aucun bien.

La boîte à parchemins contient un seul document, rédigé en *Arcane Naine* et orné d'étranges symboles. C'est la première partie d'un sort d'évocation réservé au temple. Tout enchanteur capable de le lire (par la magie ou autrement) a une chance de lancer le sort correctement. Il effectue un Test d'**Int** (Nain +10, +5 par niveau, +10 par heure d'étude ininterrompue), qu'il peut renouveler une fois par heure ; à la première réussite, il a parfaitement saisi la signification du document et est certain de pouvoir l'utiliser. Les effets du sort sont indiqués dans la description du temple (58).

57. Chambre de Purification *

Avant de pénétrer dans le temple, les prêtres et les suppliants devaient se livrer à un rituel de purification.

Une énorme pierre noire, de 1,80 m sur 1,20 pour une hauteur de 0,75 m, occupe le centre de la pièce. Des runes et d'étranges symboles sont gravés sur son pourtour, certains encore incrustés d'argent. Les runes sont celles d'un obscur dialecte de l'*Arcane Naine* — la compétence correspondante ou une méthode de lecture par la magie doivent être complétées par la réussite d'un Test d'**Int** (Nain +10, *Théologie* +10) pour que l'interprétation soit correcte. Elles se traduisent ainsi :

O Grungni, Ouvreur du Monde Souterrain, entends-moi.
O Grungni, Pèlerin des Chemins Secrets, vois ma souillure.
O Grungni, Cœur de Pierre et d'Acier, accepte mon hommage.

Le rituel variait selon les individus. Les prêtres se contentaient de frôler la pierre en traversant la salle, alors que les autres fidèles — comme les membres les moins importants de la famille royale — devaient s'étendre dessus pendant un moment tandis que les prêtres tournaient autour d'eux en psalmodiant. Le bord, près de la porte, est usé et arrondi par un millier d'années de frottement de mains, mais le sommet est encore assez régulier.

Chacune des phrases runiques se termine par un symbole sans véritable signification ; il est simplement nécessaire de le toucher en prononçant la citation correspondante. Lorsque les trois phrases auront été correctement prononcées, considérez que toutes les personnes présentes sont purifiées ; en cas de lecture bâclée, ou en son absence totale, les aventuriers ne bénéficieront pas de cette purification par la suite.

Les marches menant au temple sont piégées — le mécanisme de neutralisation est installé dans l'angle du couloir, derrière une pierre de parement mobile. Lorsque le piège est actif, tout poids de plus de 200 points d'encombrement posé sur une marche, de la sixième à la dixième, le déclenche. La marche pivote et le pied du personnage vient heurter des mâchoires dentées à ressort qui infligent un coup automatique de **F** 3. A l'activation du piège, la victime peut, avec un Test d'**I**, bondir pour y échapper, mais il faut noter dans quelle direction — atterrir sur un autre de ces degrés renouvelle le processus.

Une fois le pied coincé, le blessé perd encore 1 point de *Blessure* par minute (l'armure et l'*Endurance* n'ont aucun effet), à cause de la pression. Bien évidemment, les coups critiques affectent la jambe. Le pied est dégagé au prix d'un coup automatique de **F** 5, dû aux dents acérées ; les mâchoires peuvent également être écartées avec une *Force* de 10 ou plus. Trois personnes peuvent participer à l'opération simultanément. Notez que l'activation du piège d'une marche n'empêche pas les autres de fonctionner ; les imprudents risquent de se retrouver dans une posture embarrassante alors qu'ils tentent de secourir leurs camarades.

58. Temple *

Le temple principal de Kadar-Gravning est l'une des rares zones à avoir gardé son aspect d'antan. Les Orques ont reculé devant ses défenses et les royalistes, encore en train de les estimer, n'ont pas tenté d'y pénétrer.

Le plafond, haut de 6 m, est peint en noir, de même que le sol et les murs. De certaines des draperies qui décoraient autrefois la pièce, il ne reste aujourd'hui que les tringles. Celles des murs nord recouvrent désormais une demi-douzaine de squelettes orques. Toutes sont très humides et beaucoup ont subi les affronts de moisissures colorées. Malgré cela, leurs motifs sont encore discernables — ils ressemblent à ceux que portent les robes du vestiaire (55).

Au centre de la pièce se trouve une plate-forme, de 6 m sur 3,60 et d'environ 60 cm de hauteur, entourée de trois marches et surmontée d'un grand bloc de pierre noire, de 2,40 m de long, 1,50 de large et 0,9 de haut. Des runes archaïques, en *Arcane Naine*, sont sculptées dessus avec d'autres symboles plus mystérieux. L'or, autrefois serti dans ces motifs, s'est désagrégé en bien des endroits et a rejoint la poussière du sol. A chacun des angles de l'estrade se tient une hideuse statue de gargouille, au corps humanoïde déformé et à la grimace terrifiante.

De chaque côté de la tribune, un trône de pierre tourne le dos au bloc central. Celui du nord est richement sculpté et incrusté d'or et d'argent ; l'autre est très sobre.

Des restes d'Orques et de meubles de bois sont éparpillés sur le sol ; certains fragments ont été terriblement brûlés, certainement par une explosion.

Les tapisseries sont au nombre de neuf — trois qui sont tombées, une sur chacun des murs sud-est, sud-ouest et ouest, et trois sur le mur est. A l'entrée d'une personne non purifiée (voir zone 57), elles se mettront à bourdonner en même temps que la plate-forme. Pendant une vingtaine de secondes, une brume blanche en sortira, qui prendra lentement la forme d'un Nain vêtu de robes presque semblables à celles de la pièce 55.

Ces silhouettes sans substance — les Spectres des prêtres qui ont juré de servir Kadar-Gravning jusqu'après leur mort — se déplaceront vers les intrus, qu'elles attaqueront jusqu'à ce qu'ils quittent les lieux. Elles ignoreront ceux qui se seront prêtés au rituel et seront normalement affectées par les protections magiques contre les morts-vivants éthéraux. Ceux qui porteront les robes du vestiaire ne seront la cible que du Spectre de la tapisserie ornée du même motif que leur bâton (même s'ils ne l'ont pas emporté). Les créatures attaqueront autrement l'être vivant le plus proche, mais, si elles en ont la possibilité, elles choisiront chacune un adversaire.

Ces Spectres peuvent être normalement détruits, ou un personnage en robe et purifié peut les chasser en leur commandant de s'en aller en *Arcane Naine*. Dans le deuxième cas, ils se replieront dans leurs tapisseries et en ressurgiront à l'entrée d'un nouvel intrus.

La montée sur la plate-forme de personnes n'ayant pas revêtu la tenue du vestiaire (la purification n'intervient pas ici) provoquera un autre phénomène : le sol se mettra à trembler, en même temps que retentiront des grognements et des martèlements fort angoissants. En trois rounds, 1D4+6 Gargouilles jailliront du sol, encerclant la tribune. Elles ressembleront à celles de pierre qui, elles, ne bougeront pas. Ces créatures attaqueront immédiatement tout être vivant dépourvu de la tenue de cérémonie ; elles se défendront contre des assaillants en robe. Après leur évocation, il ne leur est pas possible de rejoindre leur plan d'origine avant d'avoir tué tous les contrevenants — elles sortiront donc du temple à la poursuite des fuyards, mais ne quitteront pas la citadelle.

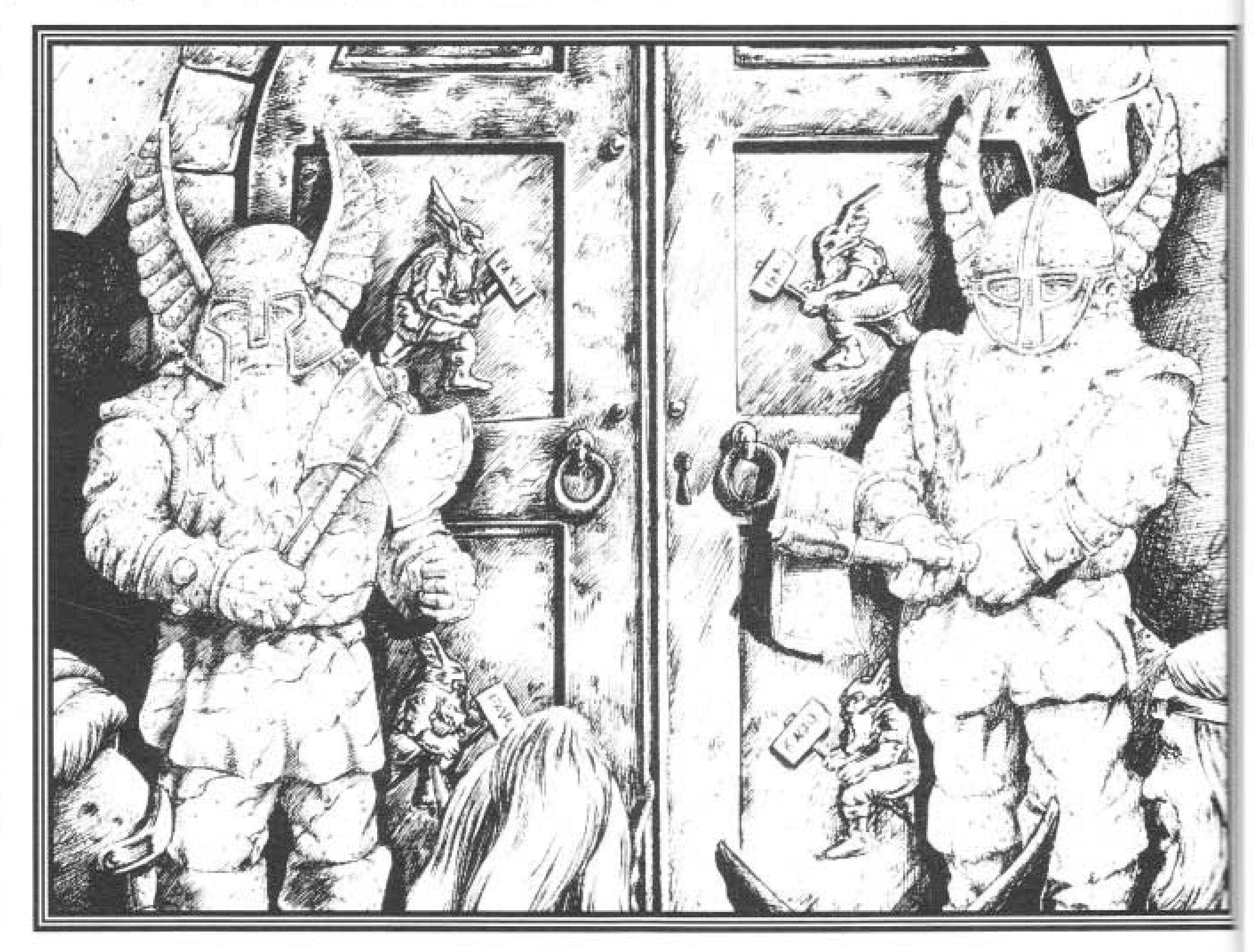
Les doubles portes menant en 65 sont magiquement barricadées et ne peuvent être ouvertes de ce côté que par un rituel. Depuis l'autre côté, il suffit de soulever la barre de bois ; elles peuvent également être démolies dans les deux sens — **R** 7, **D** 45.

Le rituel est celui des cérémonies funéraires royales d'autrefois et comprend trois invocations : deux des parchemins les décrivant sont entre les mains de Sundrim (voir le chapitre *Profils*) et le troisième, incomplet, est caché dans le cul-de-sac (56). Ce rituel doit être exécuté dans son entier ; ne lire qu'un ou deux des documents pourrait mettre les gens impliqués dans une situation désastreuse.

Lorsque les aventuriers auront les trois parchemins, quiconque aura réussi à les interpréter saura qu'il faut les utiliser ensemble et dans un certain ordre. Ils n'ont pas réellement *besoin* d'accomplir ce cérémonial pour arriver à leurs fins, mais cela leur facilitera les choses. Voir la section *Le Rituel Funéraire Royal* pour de plus amples informations.

59. Palier *

Ce palier, qui coupe l'escalier reliant les zones 39 et 62, est en apparence totalement dénué d'intérêt ; seule une fouille révélera la présence d'une porte donnant sur la corniche est (60), en surplomb du lac. Le mécanisme d'ouverture est dissimulé au niveau du sol, au milieu du plus grand mur. Il faut presser un petit bouton dans la fente entre le dallage et le mur. Les Nains connaissent l'existence de cette porte et de la corniche.



Le Rituel Funéraire Royal

A la lecture du premier parchemin, les gargouilles de pierre prennent vie dans de grands craquements et se dirigent vers le trône nord. Elles s'attendent à y trouver le corps d'un roi défunt et se saisissent de quiconque y est installé, quelle que soit la résistance qu'il oppose.

Si le siège est vide, elles se dirigent vers l'être le plus proche — en dehors de la personne lisant le parchemin. Elles ne font pas de distinction entre les Nains et les autres, pas plus qu'entre les gens de sang royal et ceux du peuple — en fait, elles ne remarquent même pas si le "corps" choisi est vivant ou mort.

Les statues animées n'attaquent pas ; elles se contentent de tenter de parer et d'esquiver les coups qui leur sont destinés. Lorsqu'elles veulent maîtriser quelqu'un de peu coopératif, chacune doit réaliser un Test de **CC**, comme s'il s'agissait d'un combat. Utilisez autrement les règles normales d'immobilisation — dès que la victime est tenue en plusieurs points, effectuez les tests sous le total des scores de *Force* des statues pour voir si elles contrôlent leur prise.

L'absence d'actes *spécifiquement* violents (elles n'usent de la force que pour accomplir leur tâche) est remarquable, de même que leur silence total uniquement interrompu par les grincements de leurs corps de pierre — il émane d'elles une certaine impression de respect. Elles poursuivent les importuns s'ils s'enfuient du temple mais restent dans les limites de Kadar-Gravning. Sinon, elles accomplissent leur devoir avec une patience inébranlable jusqu'à leur destruction.

Le corps fermement en mains, elles vont le déposer très soigneusement sur le bloc de pierre, la tête dirigée vers le sud, puis reprennent leur place aux quatre coins de l'estrade. Les récalcitrants sont maintenus (si nécessaire), chaque statue s'occupant d'un membre. Toute personne s'avançant alors sur la tribune ne peut avoir que des intentions sacrilèges envers la prétendue dépouille royale et est donc attaquée.

C'est à ce stade que la deuxième incantation doit intervenir. Si plus d'une demi-heure s'écoule entre les deux lectures, les gargouilles mettent le corps en pièces puis s'en prennent à toute l'assistance, en commençant par le lecteur du premier parchemin, s'il est encore là. Lorsque tous les intrus ont été exterminés, elles retournent à leur veillée immobile aux angles du piédestal.

Le deuxième document — obtenu en 56 — évoque un Elémental de Feu de taille 5, en principe chargé d'incinérer la dépouille royale. Comme la fin du parchemin a disparu, l'Elémental n'est pas contrôlé à son arrivée — faites appel aux règles normales de contrôle des Elémentaux, à moins que les aventuriers n'utilisent le Cristal de Feu. Laissé à lui-même, il se retourne contre les occupants du temple, et en premier contre son évocateur.

S'il est contrôlé, il agit selon ses instructions initiales ; il semble consumer le corps sur le bloc de pierre. Un être vivant encaisse alors 1D3 coups de **F** 5, modifiés par l'*Endurance* mais pas par les armures non-magiques. Le pire est que, étant toujours maintenu par les gargouilles, il est *inerte* et, par là même, encaisse le double des dommages normaux !

Chose étrange, le corps n'est pas abîmé par les flammes, quoique le personnage puisse mourir. Au bout d'une minute, l'Elémental disparaît ; un bruit puissant résonne dans le temple, comme si un marteau venait de heurter une enclume géante.

Les trente minutes suivantes étaient réservées aux éloges et autres discours. Les gargouilles persistent à immobiliser le "corps" s'il se débat toujours. Le troisième parchemin doit être lu avant la fin de cette période, sous peine de les voir se livrer aux actes décrits précédemment.

A la lecture du dernier parchemin, elles soulèvent la "dépouille" et la placent sur le trône sud puis s'installent non pas à leurs places premières, mais autour d'elle, pour former une garde d'honneur. Comme toujours, un "corps" non coopératif est respectueusement mais fermement maintenu en place, et ceux qui s'en approchent trop sont attaqués jusqu'à ce qu'ils reculent. Une nouvelle pause de quinze minutes pour de nouveaux discours, puis les statues soulèvent à nouveau le corps.

Les barres de la porte de la partie 65 se soulèvent par magie, les battants pivotent et les porteuses emmènent leur charge jusqu'au lac. Si on tente de les arrêter, l'une d'elles reste en arrière pour protéger leur fardeau pendant que les autres vont combattre les gêneurs. Une fois au lac, elles ignorent le fait que le plancher a disparu et barbotent jusqu'au trône qui attend le roi défunt, avant de l'amener dans sa tombe. Cette dernière aurait dû être marquée magiquement mais, bien entendu, ce n'est cette fois-ci pas le cas. Elles se dirigent alors vers le caveau ayant accueilli le dernier défunt et attendent à l'entrée que les portes dissimulées en soient ouvertes pour y déposer la dépouille du "roi". Les aventuriers peuvent ainsi localiser la dernière tombe royale, même s'il leur faut encore triompher des gargouilles et trouver un moyen d'accès — voir les descriptions des salles 75 et 76.

60. Corniche Est

Elle se trouve à 5,40 m au-dessus du lac. Le sol est très irrégulier ; quiconque y tente une action rapide ou violente (comme le combat) doit réussir un Test d'**I** (*Acrobatie* +10, *Escalade* +10) pour ne pas tomber dans l'eau (peu profonde mais qui suffit à amortir l'impact — les dommages sont les mêmes que pour un saut de 6 m et non pour une chute).

61. Corniche Ouest

Elle surplombe le lac de 5,40 m. Le sol est assez irrégulier ; quiconque y tente une action rapide ou violente (comme le combat) doit réussir un Test d'**I** (modificateur de base +20, *Acrobatie* +10, *Escalade* +10) pour ne pas tomber sur les rochers qui bordent le lac. Les dommages sont ceux d'une chute de 6 mètres.

Le passage menant en 29 est bouché par un amas de roches de 1,20 m de haut. Si quelqu'un se tient derrière (côté passage), il ne peut voir ni être vu par les personnes occupant la corniche opposée (60).

62. Passage *

Ce couloir n'était fréquenté qu'à l'occasion de cérémonies, lorsque la noblesse venait voir le roi défunt assis dans la grande caverne centrale. Un piège empêchait l'entrée d'intrus le reste du temps, doté de deux mécanismes de neutralisation — un à chaque extrémité du couloir. Le premier est au centre du plafond, dans l'angle précédant l'escalier, un panneau qu'il faut relever (une lance ou un étendard font l'affaire) et qui est facile à découvrir (modificateur de +20) — il doit cependant être maintenu en place. Le second est près des portes, un petit piton à la base du gond central (il y en a trois) du battant de gauche — il faut appuyer dessus et le garder dans cette position.



Lorsque le piège est actif, il est déclenché par un poids de plus de 300 points d'encombrement placé sur la partie centrale du couloir. Chacun des murs est pourvu d'une rangée de trous, à 1,20 m du sol, espacés de 30 cm ; devant les portes et au pied de l'escalier, une zone de 3 m est dégagée. Une arbalète tire depuis chaque ouverture (**FE** 4). Tous ceux qui se tiennent dans la zone d'effet sont atteints par 1D4 carreaux.

Même si les aventuriers ne comprennent pas comment neutraliser piège, ils devraient s'en sortir aisément. Les projectiles peuvent être sto pés par des boucliers plaqués contre les trous ; une technique de progres sion peut être mise au point, où trois ou quatre personnages munis de boucliers protègent l'ensemble du groupe pendant son avancée.

Les Nains travaillent souvent par ici, bloquant le mécanisme avec une perche coincée au bas des marches. Si l'alarme a été donnée, ils l'empor ront avec eux, mais tous connaissent ce piège et la manière de le contrer.

63. Antichambre *

Cette antichambre était fréquentée par ceux venus présenter un der nier hommage aux tombes royales. Les artisans en ont maintenant fa un entrepôt ; ils y sont généralement au nombre de 1D3+1, qui exam nent quelque objet sorti du lac. La pièce est parsemée de morceau d'équipement et de fragments de pierre retirés de la zone 65, proven de dalles et de colonnes.

64. Passage *

Ce conduit relie le lac aux appartements royaux. Il est pourvu d'un système permettant d'en empêcher l'accès dans les deux sens. Les mécanismes de désarmement sont situés dans le mur nord, à 30 cm du sol, un à chaque extrémité de l'escalier ; ce sont deux pierres de pare ment mobiles sur lesquelles il faut appuyer. Lorsqu'un poids de plus de 300 points d'encombrement est placé sur une des marches, une bande de plafond pivote aux deux bouts de l'escalier pour laisser choir une solide herse de fer. Quiconque se tient dessous à ce moment-là doit réussir un Test d'**I** (*Esquive* +10) ou encaisser un coup de **F** 5. Une fois en place, les grilles sont bloquées par un mécanisme dissimulé dans le plafond et ne peuvent être relevées — Il faut les démolir (**R** 6, **D** 35)

Des artisans se tiennent souvent au bas des marches (ils connaissent le piège), parmi une multitude de fragments de pierre provenant du la Le *Document 10* se trouve parmi ces débris — il n'est guère dissimu et sera facilement découvert (+20) en cas de fouille.

65. Lac

La hauteur de cette caverne est d'environ 9 m, mais les irrégularités du plafond viennent y apporter de multiples variations. La grotte est naturel bien que les Nains aient par endroits amélioré le travail de mère nature.

Le roi défunt y était autrefois exposé, ce qui permettait aux Nains de noblesse ou d'importance de le saluer avant qu'il rejoigne sa dernie demeure. A cette époque, la caverne possédait pratiquement le mêm dallage que le reste du complexe, mais les Orques ont saccagé l'essent de ce qu'ils y ont trouvé et le reste s'est détérioré au fil des ans. Elle contient plus désormais qu'un lac d'à peine 30 cm de profondeur — il est possible de se déplacer dans les zones inondées, mais c'est un *terrain dif ficile* du fait des nombreux morceaux de pierre que cache l'eau boueuse.

Au milieu de la partie nord, un rocher émerge de l'eau, son somme aplati surmonté d'un trône de pierre sculpté — c'est là que la dépou mortelle était installée avant l'inhumation.

Les Nains travaillent ici en permanence ; ils passent au crible le fo du lac, à la recherche d'indices et de trésors. Ils connaissent l'empla ment de la plupart des tombes (Cranneg et Sundrim transportent de cartes codées qui en indiquent les entrées) mais ignorent encore com ment en contourner les défenses — si cela leur prend trop de temps que l'ennemi se rapproche, ils n'hésiteront pas à sacrifier quelques so dats (ou aventuriers) pour en accélérer l'ouverture.

66. Fausse Entrée de Caveau *

Ce piège est destiné aux intrus. Une paroi a été magiquement cré L'examen de cette zone par un PJ compétent en *Exploitation Mini*



ou comptant parmi ses carrières Elémentaliste ou Pilleur de Tombes, révèle que la roche est artificielle et dissimule un espace. Elle peut être brisée (**R** 8, **D** 15) ou éliminée par la magie.

Un large passage, de 3 m de haut, est alors dégagé ; il mène à une porte de fer d'apparence solide. Elle ne peut être ouverte normalement — elle ne donne, après tout, que sur de la roche — mais il est possible d'en crocheter la serrure (**DS** 20). Les tentatives non-magiques de détection des pièges échouent automatiquement, car la serrure en elle-même n'est pas piégée. En fait, elle constitue le mécanisme d'enclenchement du piège du passage, qu'un examen des lieux ou la magie révéleront.

Le dispositif provoque la chute de l'ensemble du plafond — les personnages présents doivent réussir un Test d'**I** (+10 par point de **M** au-dessus de 3, *Fuite* +10) pour s'échapper du couloir, sous peine d'être pris dans l'effondrement. Ils subissent 2D6 coups de **F** 4 au moment de l'impact et sont ensuite enterrés vivants, incapables de bouger — en outre, ils encaissent alors un coup automatique de **F** 4 par round jusqu'à ce qu'ils soient dégagés, car les gravats les écrasent. Le passage peut être dégagé au rythme de 1 heure-homme par mètre ; six personnes peuvent y travailler en même temps, et les Nains sont deux fois plus rapides que les autres.

Ce piège est mortel, les aventuriers risquent fort de s'en apercevoir — ou de commencer à dépenser des Points de Destin. Lorsqu'un PJ dépense un Point de Destin, il est inconscient et réduit à 0 points de *Blessure* mais une sorte d'arche s'est formée au-dessus de sa tête et le protège, lui évitant les dégâts supplémentaires. Ceux qui survivent à l'écrasement et retrouvent leur liberté acquièrent 1D6 Points de Folie (réduits de moitié avec la réussite d'un Test de **Cl**).

Le Cristal de Terre protège son porteur contre tous les dégâts. S'il a plusieurs gemmes, cette protection s'applique à ceux qui sont en contact avec lui. Les roches rebondissent sur eux sans les affecter et ils bénéficient d'un bonus de +20 à leurs Tests d'**I** s'ils tentent de sortir. En cas d'échec, ou s'ils choisissent de rester, ils sont indemnes mais enfouis sous les pierres. Le Cristal leur permet cependant de s'y frayer un chemin.

67. Fausse Entrée de Caveau *

C'est une porte secrète cachée dans une étroite fissure de la paroi. Pendant l'examen de cet endroit, les PJ bénéficient d'un bonus de +20 pour la découvrir car elle a été conçue pour être remarquée. Les chances d'en trouver le système d'ouverture sont normales, il s'agit d'un simple bouton caché par un panneau à la base du battant, côté sud ; cependant, un panneau similaire, *au sommet*, permet de désarmer le piège.

Si ce dernier reste actif, l'ouverture de la porte provoque son embrasement immédiat. Les flammes sont verdâtres, et ceux qui disposent du *Sens de la Magie* réalisent qu'elles sont magiques s'ils s'en approchent.

Elles engloutissent quiconque se tient dans la fissure, près du battant, s'attachant à lui et brûlant jusqu'à ce qu'on les étouffe, comme si la victime était *inflammable*. Pour les éteindre, il suffit par exemple de se rouler dans les eaux peu profondes du lac. Le porteur du Cristal de Feu n'est pas affecté et peut aider ses camarades.

68. Passage *

C'est la deuxième partie de la fausse tombe. Des marches aboutissent à un couloir que ferme une porte verrouillée. Elle peut être démolie (**R** 6,**D** 15) ou crochetée (**DS** 10).

De l'autre côté se trouve un conduit qui rejoint le lac. Lorsque le battant est ouvert, une masse d'eau le repousse violemment (quiconque se trouve à moins de 1 m encaisse un coup automatique de **F** 3), et c'est un véritable mur liquide qui s'abat dans le couloir. Ceux qui réussissent un Test d'**I** (*Fuite* +10) peuvent rejoindre l'escalier avant d'être engloutis — les autres sont emportés, projetés contre les murs et le sol par le courant, ce qui leur fait subir un coup automatique de **F** 2. Ils doivent en outre réussir un Test d'**E** ou perdre 1D3 points de **B** (l'*Endurance* et l'armure n'interviennent pas) à cause de l'eau absorbée.

La plupart des personnages se retrouveront au pied de l'escalier lorsque les eaux auront atteint leur niveau d'équilibre. Ceux capables de nager pourront se sortir de là, ceux qui parviendront à flotter (s'ils portent moins de la moitié de leur capacité d'encombrement) seront aidés par les premiers. Les aventuriers les plus chargés — en particulier par de lourdes armures métalliques — risquent de connaître quelques difficultés.

Lorsque la charge transportée représente plus que la moitié de la capacité d'encombrement, le PJ concerné a tendance à couler. Il peut retenir sa respiration pendant un nombre de rounds égal à son score d'*Endurance* avant de commencer à se noyer, et se déplacer au fond du couloir au rythme de 1 m par round (1D3 mètres s'il sait *Nager*).

Il est possible d'abandonner les objets encombrants. Se débarrasser des casques et de tout ce qui est tenu à la main est instantané ; pour ce qui est porté en bandoulière ou autour du cou, il faut un round. Pour le reste, c'est un peu plus délicat. Un sac à dos sera retiré avec la réussite d'un Test de **Dex**, renouvelable une fois par round jusqu'à sa réussite. Se défaire d'une armure est très laborieux ; il faut impérativement commencer par retirer les gantelets (1 round). Ensuite, un Test de **Dex** est nécessaire pour chaque élément d'armure qui prend 1D3+1 rounds à ôter — avec une pénalité de -20 et 2 rounds de plus pour les protections du tronc.

Le Cristal d'Air permet à son détenteur de respirer sous l'eau — il ne sera pas protégé contre les chocs mais ne risquera pas la noyade.

Aucune capacité, aucun objet permettant la détection des pièges ne fera repérer celui-ci. Il n'y a pas de mécanisme à découvrir, c'est juste une porte derrière laquelle se trouve une grande quantité d'eau.

Il y eut un raclement et le couvercle du sarcophage se souleva de quelques centimètres.

« Ho ! hisse ! » s'écria Anders. « Nous avons presque... »

La fin de sa phrase se perdit dans le vent glacial qui s'éleva du sarcophage, entraînant avec lui un nuage de poussière à l'odeur de moisissure. Le temps parut se suspendre — ils regardèrent, immobiles, la poussière se rassembler vers la tête du cercueil de pierre, prenant progressivement forme. La forme d'un Nain.

La silhouette était vêtue de mailles scintillantes. Ses yeux étaient emplis d'une flamme rouge derrière le ventail de son casque — des yeux qui plongeaient jusqu'au fond de votre âme. Lentement — presque tranquillement — elle souleva sa main droite gantée. Celle d'Anders n'avait pas encore atteint son épée.

Le couvercle du sarcophage explosa avec fracas. Une antique hache de guerre transperça le granite de 30 centimètres d'épaisseur comme si c'était du verre et vola jusqu'à la main de son maître. Au moment où ce dernier l'attrapa, toute trace de rouille et de corrosion disparut de la lame ornementée et l'arme étincela comme au temps où elle avait été placée à côté du roi défunt.

69. Entrée de Caveau *

Le fond du lac plonge brusquement à proximité de cette porte ; l'eau atteint 1,50 m de profondeur et le battant est à 30 cm au-dessus de la surface. Des stalagmites particulièrement pointues, plongées dans l'eau, lui font face — les restes d'une fosse garnie de pointes. C'est un *terrain très difficile* où la vitesse de déplacement est réduite au quart de la normale. Ceux qui tentent de dépasser leur allure *prudente* réduite doivent réaliser un Test de *Risque* par round pour ne pas sacrifier 1D3 points de **B** aux stalagmites. La porte secrète peut être normalement découverte ; elle a été camouflée pour se fondre dans la muraille.

70. Caveau Mineur*

Il règne ici une odeur de putréfaction ; quiconque y pénètre doit réussir un Test de **Cl** (+10 pour chaque carrière, passée ou actuelle, de Médecin, Pilleur de Tombes, Trafiquant de Cadavres ou Nécromant) pour ne pas être malade pendant 2-5 minutes — ce qui inflige un modificateur de -10 à tous les tests durant cette période et empêche de se déplacer plus vite qu'à l'allure *prudente*.

Une enclume et un marteau, symboles des forgerons nains, sont gravés sur le sol. Un bloc de pierre noire, de 1,50 m sur 0,9 pour 0,75 de haut, est accolé à chaque mur (sauf celui avec la porte) ; sur chacun repose un Nain dans un état de décomposition particulièrement avanc La salle est très humide, de l'eau coule par endroits le long des murs les corps sont boursouflés et putrides, des os apparaissant là où la ch a disparu. Ils ne portent rien d'intéressant — à l'exception parfois d' bijou de fer que la corrosion a transformé en amas informe soudé a os. Ceux qui examinent les cadavres de trop près risquent de contract la *Putréfactose* (25% de risques par corps étudié, Test d'**E** pour résist *Immunité contre les Maladies* +10).

71. Entrée du Caveau de Hrada *

Comme la plupart des portes de caveaux, celle-ci présente l'aspe de la roche. Elle n'a pas été conçue pour être rouverte, et ce résultat n peut être obtenu que par la force (**R** 7, **D** 23) ou la magie. La tombe e ensuite protégée par un piège magique. Dès qu'un être vivant pose pied dans le couloir intérieur, un éclair jaillit de la porte opposée (72 réduisant la première en miettes et frappant quiconque se tient sur l'e calier. Il inflige les mêmes dommages que le sort de Magie de Bata du même nom : **F** 4, lancez 1D10 pour les dégâts et non 1D6, plus 1D supplémentaire pour les cibles *inflammables*.

72. Caveau de Hrada *

Au milieu de la porte du caveau est fixée une tête de lion fond dans le cuivre, la gueule ouverte comme pour rugir. C'est de là qu'a ja l'éclair.

Dans la première salle (72a) reposent plusieurs membres de la fam de Hrada. L'endroit étant sec, les cadavres sont tout flétris mais ass bien conservés. Chacun porte un bijou de fer décoré valant 3D10+ CO pour un collectionneur.

La salle intérieure (72b) est réservée à Hrada, qui gît lui aussi sur un dalle de pierre. Son corps, en relativement bon état, porte une couronn de fer dans laquelle est incrusté un diamant. Elle vaut 250 CO au cou normal, 500 CO pour un collectionneur intéressé.

Sur la dalle, une inscription en *Arcane Naine* indique le nom de l'an cien roi. Avec la compétence *Histoire* et un Test d'**Int**, un PJ se rappe lera que ce dernier mourut sans héritier, ce qui explique la présence d sa couronne. D'un autre côté, les aventuriers pourraient décider qu' s'agit de celle de Hargrim ; vous n'auriez alors aucune raison de le détromper.

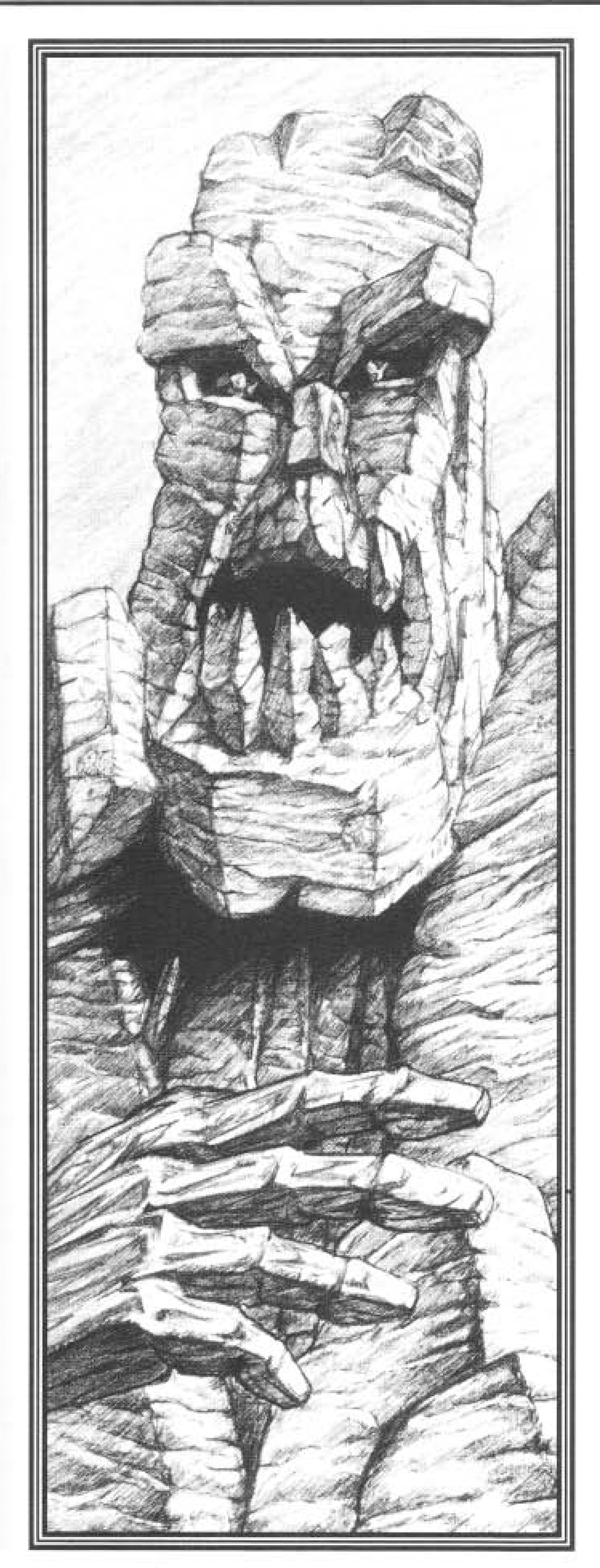
Un sort protège dépouille et socle. Il a les effets d'une *Zone de Sanctuaire* permanente ; de plus, toute créature vivante qui s'en appro chera à moins d'un mètre provoquera une *Rafale de Vent* qui en écarte ra (1D3 mètres) toutes les personnes présentes. Cette *Rafale de Ven* n'affectera cependant pas le porteur du Cristal d'Air. Cet effet n'est pa limité en quantité.

73. Entrée du Caveau de Fenni *

Lorsque ce caveau fut scellé, un Elémental de Terre fut lié aux mu de son couloir. Les siècles s'écoulant, le sort qui l'y attachait s'est affa bli, et la créature ne se manifeste plus comme il était prévu.

L'Elémental réside dans la roche. Lorsque des êtres vivants péné trent dans le corridor, il y projette de grands bras de pierre avec les quels il frappe les intrus. Il peut faire surgir n'importe où ses hu bras, chacun ayant pour caractéristiques **CC** 80, **F** 8, **E** 8, **B** 8. Quand l'un d'eux a encaissé 8 points de dégâts, il disparaît définitivement dans la roche — il n'est pas détruit, mais la créature ne veut plus se risquer.

Elle ne peut faire de mal au porteur du Cristal de Terre ni s'approche à moins de 20 mètres du Cristal d'Air. Grâce à ces deux gemmes, il es possible que les aventuriers parviennent à passer en toute sécurité. Le gardien a 75% de chances de résister aux autres méthodes de contrô et de conjuration des Elémentaux.



74. Caveau de Fenni *

C'est le caveau du successeur de Hargrim, ce que saura un PJ connaissant l'*Histoire* et l'*Arcane Naine* s'il réussit un Test d'**Int**. Fenni a fait construire le tombeau de son prédécesseur et a rebaptisé la citadelle Kadar-Gravning en l'honneur du lieu où repose Hargrim.

Les murs sont recouverts de tapisseries — un peu fanées mais en excellent état vu leur âge — montrant des vues panoramiques de la vallée du Yetzin et plusieurs scènes souterraines, dont la construction de la Grande Arche de Caraz-a-Carak. Le centre de la pièce est occupé par un sarcophage de pierre — 2,10 m de long, 1,20 de large et 1,50 de haut — que seul décore le symbole de Fenni, hache et montagne, gravé sur le couvercle.

Celui-ci est scellé par un solide mortier qu'il faut briser avant de procéder à l'ouverture (**R** 6, **D** 14). Il représente 3500 points d'encombrement ; les aventuriers devront se mettre à plusieurs pour le soulever s'ils ne recourent pas à la magie.

Bien que Fenni soit connu pour avoir bâti le tombeau de Hargrim, son règne, passé dans l'ombre de son prédécesseur, ne l'a pas couvert de gloire. Le changement du nom de la cité et la construction du caveau n'étaient en fait que des tentatives pour partager un peu de la renommée du grand roi. Pendant la réalisation des tombes, il fut la proie d'une obsession sans cesse croissante pour leur sécurité. Il eut l'idée des fausses entrées (66-68) destinées à éliminer les profanateurs, et les méfaits de ces derniers devinrent pour lui une idée fixe qui le poursuivit jusqu'après sa mort : son esprit n'a toujours pas trouvé la paix — il est uni à sa tombe sous la forme d'une Ombre. Il n'est pas sujet à l'*instabilité* dans ce secteur, qu'il ne quittera pas pour poursuivre des fuyards. Les enchantements de sa hache à une main lui permettent d'ignorer les armures autres que celles en mithril ou magiques.

75. Entrée du Caveau des Trois Rois *

Cette entrée est dissimulée derrière une paroi rocheuse d'origine magique. Un examen des lieux par un PJ disposant de la compétence *Exploitation Minière* ou ayant dans ses carrières celle d'Elémentaliste ou de Pilleur de Tombes révélera que cette pierre est artificielle et semble dissimuler un espace secret ; elle peut être brisée (**R** 8, **D** 15) ou éliminée par la magie.

76. Caveau des Trois Rois

Ce caveau s'est effondré, ne laissant plus de libre qu'un espace qui varie entre 0,9 m et 4,50 m. Toute personne connaissant l'*Exploitation Minière* peut se rendre compte que l'endroit est très dangereux, ce que les autres devinent avec un Test d'**Int**.

Le sol est couvert de gravats et de poussière. Il faudrait plusieurs jours de travail (avec 10% de risques par heure de voir de nouveaux effondrements infliger 1D6 coups de **F** 4 aux chercheurs) pour dégager les dépouilles et leurs joyaux écrasés. La valeur totale de ce qui pourrait être récupéré représente 200 CO, 300 pour un spécialiste dans ce domaine.

77. Entrée du Caveau de Darbli *

La porte secrète est ouverte par une pression sur un petit bouton caché au centre du bord inférieur du battant ; en même temps, cela neutralise le piège du passage intérieur — si la porte est simplement brisée (**R** 4, **D** 15), il reste actif.

Ce piège projette trois lances d'acier projetées vers l'entrée depuis le coude du couloir ; il est déclenché par une plaque de pression incrustée dans le sol, à l'entrée. Chaque lance a un **CC** effectif de 45 pour toucher le premier intrus, qu'elle frappe avec une **F** 5.

78. Caveau de Darbli *

Darbli n'était pas très apprécié des prêtres de Kadar-Gravning car il avait tenté de réduire leurs pouvoirs et de se mêler des affaires religieuses. C'est pourquoi ils se montrèrent négligents dans la préparation de sa dernière demeure. Le piège relativement bénin



du passage en est la seule défense et elle est particulièrement humide. Des colonies luxuriantes de moisissures garnissent sol et murs — les variétés rouge et jaune, bien représentées, recouvrent le sarcophage.

Ce dernier mesure 1,80 m de long sur 1,20 de large et de haut. Le couvercle n'est pas scellé et ne représente que 1250 points d'encombrement. Toute tentative pour s'en approcher dérangera certainement les moisissures.

L'humidité générale a même pénétré à l'intérieur du cercueil et le corps de Darbli est loin d'être regardable. Quiconque le voit doit réussir un Test de **Cl** (+10 pour les carrières passées ou présentes de Médecin, Pilleur de Tombes, Trafiquant de Cadavres ou Nécromant) pour ne pas être malade pendant 1D4+6 minutes (-10 à tous les tests, déplacements limités à l'allure *prudente*, ne peut que parer en combat) — toucher effectivement au corps fait courir 25% de risques de contracter la *Putréfactose*. Des fils d'or et d'argent, ainsi que quelques petits bijoux, peuvent être récupérés, pour une valeur de 3D10+50 CO.

79. Entrée du Caveau de Hargrim *

Cette porte est particulièrement bien dissimulée ; les tentatives pour la découvrir subissent une pénalité de -30 (de -10 pour les Pilleurs de Tombes). Une fois qu'ils l'auront trouvée, les aventuriers distingueront (par le toucher ou la magie) le nom de *Hargrim* gravé dessus. Pour l'ouvrir, l'un d'eux devra lire les runes dans un sens, puis dans l'autre. Le battant pivotera alors.

S'ils tentent de le forcer (**R** 10, **D** 55), ils déclencheront un piège magique. La façade de pierre cache une fine couche de cuivre pur d'où, à chaque coup porté (c.-à-d. tout coup qui endommagera la porte), jaillira un éclair qui ira frapper le responsable. Il est identique à ceux créés par le sort de Magie de Bataille du même nom.

Un deuxième piège a été placé dans le couloir intérieur. Il peut êtr normalement détecté, mais pas désarmé — après tout, quiconqu entre dans la tombe de Hargrim après qu'elle a été scellée ne peut avo de bonnes intentions. L'ensemble du sol est composé de plaques d pression provoquant des chutes de gravats sur toute la longueur du pas sage dès que quelqu'un s'avance. La distance jusqu'au sommet de marches est de 10 mètres, pouvant être parcourus en un seul round une allure *normale* ou *rapide*. Ceux qui courent sous la pluie de pierre encaissent un coup automatique de **F** 4 ; les coups critiques peuven concerner la tête ou le tronc, à chances égales.

Les roches tombent pendant 1D4+4 rounds. Au bout de 3 rounds, couloir représente un *terrain difficile* ; après 5 rounds, il est infranchis sable — il faudra 25 jours-homme pour le dégager, quatre personne pouvant y travailler simultanément. Les Nains sont deux fois plus eff caces que les autres.

Tout au long des escaliers, des cordes tressées ont été méticuleuse ment sculptées dans la pierre. Un troisième piège, que l'on ne peu désarmer, protège cette zone. Dès que le palier supporte un poid supérieur à 1000 points d'encombrement (en principe au moins deu personnes), une herse vient en sceller les deux extrémités. Les fente du plafond, masquées par une illusion, ne seront remarquées que si le PJ qui se livrent aux recherches réussissent un Test d'**Int** (+10 pa niveau pour les Illusionnistes).

Ceux qui se tiennent sous les grilles au moment de leur chute doi vent réussir un Test d'**I** (*Esquive* +10) ou encaisser un coup autom tique de **F** 5. Une fois en place, elles sont verrouillées et doivent êt brisées (**R** 7, **D** 25) ou contournées par magie. Les décorations de escaliers commencent alors à bouger, puis se transforment en un masse ondulante de serpents aux couleurs éclatantes qui se faufilent travers les barreaux et s'en prennent aux captifs.

Vingt serpents rampent à l'attaque par chaque extrémité du palier moins que la magie ou une quelconque autre ruse ne parvienne à le détourner, chaque personnage présent sera assailli par 1D6 reptiles pa round. Notez soigneusement le total des créatures tuées afin de ne pa en faire intervenir un trop grand nombre. Lorsque 40 auront été exter nées, les réserves en seront épuisées.

80. Passage Inférieur *

La porte secrète qui mène à la tombe de Hargrim (salle 82) a é conçue avec un soin tout spécial (-40 pour la découvrir, sauf pour le Pilleurs de Tombes présents ou passés : -20 seulement). Elle a été sce lée pour l'éternité, et le seul moyen de l'ouvrir consiste à la détruire (R 8, **D** 25) ou à la contourner par magie.

Le passage est hanté par six Revenants — les esprits des guerrie nains qui prononcèrent le puissant serment de garder la tombe de Har grim jusqu'à la fin des temps. Ils attaqueront quiconque entrera dans corridor mais ne poursuivront pas les adversaires qui fuiront en gr pant les escaliers.

81. Fausse Porte *

C'est un ouvrage très élaboré. Le chambranle, qui comporte da sa décoration le symbole couronne-et-marteau de Hargrim, encadre lourd battant de fer bordé de cuivre et incrusté d'argent. Au centre panneau trône la rune H, surmontée d'une couronne et coiffant marteau.

Est-il nécessaire de préciser que cette porte est en fait posée s un mur aveugle ? Ce n'est qu'un élément d'un nouveau piège co les pillards. La serrure, particulièrement complexe, peut être nor lement crochetée (**DS** 50). Des joueurs intelligents devraient av quelques soupçons — les autres caveaux ont apparemment été sc lés pour l'éternité, alors pourquoi installer une serrure ici ? Si pers ne n'y prête attention et que les autres systèmes de défense o déjà fait des ravages dans le groupe, accordez aux Nains et a

Filous un Test d'**Int** (Pilleur de Tombes +10) qui leur permettra d'y réfléchir.

Lorsque la serrure est crochetée ou la porte brisée (**R** 8, **D** 30), une énorme dalle de pierre s'écrase dans le couloir, à 3 m de la porte. Ceux qui sont en dessous doivent réussir un Test d'**I** (*Esquive* +10) ou encaisser un coup automatique de **F** 6 et rester coincé. Le bloc, de 60 cm d'épaisseur, doit alors être brisé (**R** 9, **D** 35) ou contourné par magie.

82. Caveau de Hargrim *

La salle fait 4,50 m de plafond au nord pour 3,60 au sud, un escalier assurant la transition entre les deux niveaux. Les murs latéraux sont ornés d'une série de colonnes façonnées de 45 cm de diamètre. Elles se courbent vers le centre de la pièce où elles se réunissent pour former une voûte en berceau. Dans la partie nord, les espaces qui les séparent sont ornés sur toute leur hauteur de mosaïques représentant des scènes de la vie de Hargrim — principalement des victoires.

Au sud, quatre statues de guerriers nains, portant cotte de mailles et énorme hache, occupent ces mêmes espaces. Elles veillent sur le sarcophage de Hargrim ; il mesure 2,40 m de long sur 1,20 de large et 1,50 de hauteur et a été taillé dans une pierre blanche brillante, presque luminescente, piquetée de noir et de gris. A l'exception d'un H runique, aucune décoration n'y a été gravée.

Des draperies de soie noire sont accrochées aux six piliers de la partie haute, brodées en fil d'or et d'argent de vers célébrant les louanges de Hargrim ; un ouvrage similaire recouvre le mur du fond. L'ouverture de la porte secrète fait naître une illusion. Une énorme tête de Nain dépourvue de corps apparaît en l'air, dans le couloir précédant le caveau. Ses lèvres remuent et sa voix de tonnerre fait frémir les murs ; elle s'exprime en khazalide, dans une forme datant de plusieurs siècles.

« Prenez garde ! Vous approchez du lieu sacré où repose le grand Hargrim ! Allez-vous en ! Partez ou payez le prix de votre sacrilège ! »

Que le message soit compris ou non, quiconque voit cette image et entend cette voix doit réussir un Test de **Cl** (Illusionniste +10/niveau, Nains -20) ou fuir pendant un round sous l'effet de la peur. La tête disparaît après cette mise en garde.

Cette salle ne comporte aucun piège mécanique ; il n'est pas possible d'y trouver le moindre mécanisme. Les pièges magiques y sont par contre nombreux, et toute la pièce est baignée de force magique. Les anciens prêtres nains l'ont voulu ainsi afin d'empêcher qu'en soient précisément détectées les diverses protections ; les compétences appropriées et les sorts permettront simplement aux visiteurs d'apprendre qu'ils sont au cœur d'une grande puissance magique.

La première défense se déclenche lors du passage entre la deuxième paire de piliers d'un être vivant ou d'une certaine force magique — une pierre lancée n'a aucun effet, contrairement à l'incantation d'un sort dans la salle ou à une personne qui s'avance. Chaque mosaïque se met alors à siffler ; les plus grandes créatures commencent à luire, puis quittent leur panneau pour attaquer les intrus.

Ces Spectres, liés à la structure de la tombe, ressemblent pourtant à des versions translucides des êtres ornant les mosaïques d'où ils émanent. Ils sont six : un Nain, deux Orques, un Elfe, un Troll et un Ogre. Ils possèdent tous la capacité de provoquer la *terreur* et, tant qu'ils sont dans le caveau, ne peuvent être sujets à l'*instabilité* ; ils ne cesseront leur attaque que lorsque l'un des camps aura été exterminé et poursuivront leurs ennemis jusqu'à l'entrée principale de la tombe (79) — mais dans les couloirs, ils seront normalement sujets à l'*instabilité*.

C'est aussi le passage d'une créature vivante ou d'une force magique, entre les deux premiers piliers de la partie supérieure, qui déclenche le deuxième piège. Comme précédemment, les simples objets n'ont aucun effet.



Les quatre statues des héros nains s'animent, pour attaquer immédiatement. Comme les Spectres, elles pourchasseront les intrus jusque dans l'entrée du caveau mais n'iront pas plus loin. Elles combattront jusqu'à leur destruction ou, si elles triomphent de tous leurs adversaires en les tuant ou en les faisant fuir, retourneront près du sarcophage. Elles reprendront ensuite la lutte contre quiconque pénétrera dans le caveau.

La pierre du sarcophage semble être d'un seul tenant, sans soudure apparente entre le couvercle et le reste du bloc. C'est tout simplement parce qu'il n'y en a pas — les prêtres ont, par magie, fait fusionner les deux parties pour qu'elles forment un tout. Le sort employé peut être annulé par la *Dissipation de la Magie*, par le Cristal de Terre ou par une autre méthode magique. Il faudra ensuite soulever le couvercle — il représente 2500 points d'encombrement.

Certains pourraient tout simplement décider de briser le sarcophage — **R** 10, **D** 45. Cela ne va cependant pas sans danger : une cavité, remplie d'un gaz mortel sous pression, a été creusée à l'intérieur du couvercle ; s'il venait à être démoli, ce gaz se répandrait dans la salle et toutes les créatures vivantes devraient y réussir un Test d'**E** (*Immunité contre les Poisons* +10) ou mourir. Les protections contre les gaz et les sorts tels que *Respiration Aquatique* (que peut lancer le Cristal d'Air) en contrecarreraient les effets, mais au prix de la réussite d'un Test d'**I**.

Dans le cercueil repose la dépouille mortelle de Hargrim, parfaitement préservée ; le roi défunt est vêtu d'une robe somptueuse au col orné d'une multitude de petites pierres précieuses — en tout 77, chacune valant 1D3 CO. Sur sa tête est posée une couronne toute simple, quelque peu cabossée, dans laquelle est incrustée une perle de la taille d'un œil humain (valeur 150 CO), sur sa poitrine sa grande hache de bataille — une arme à deux mains dont la lame à double tranchant est incrustée d'or et d'argent. Elle est magique (**CC** +30, **F** +3).

Sa main droite, à la paume tournée vers la voûte, supporte une étrange pierre verte veinée de bleu, de blanc et de gris : le Cristal d'Eau (*Document 13*).

Points d'Expérience

Les Points d'Expérience sont décernés par chapitre et par section. Comme toujours, vous devez favoriser les interprétations et idées brillantes.

Un personnage moyen devrait obtenir 30 PE par chapitre (ou par séance de jeu, selon ce qui vous convient), sur une échelle allant de zéro, pour un jeu mauvais ou sans inspiration, à 100 pour une participation vraiment excellente.

En plus de cela, chaque PJ ayant activement contribué à une partie de l'aventure mérite les récompenses indiquées ci-dessous. Lorsque le montant des Points d'Expérience est variable (ex. 0-20), jugez de la qualité de la participation des personnages et attribuez les points en conséquence.

Ne divisez pas ces PE entre les PJ — ils sont individuels et concernent *tous* les aventuriers qui ont participé. Bien entendu, lorsqu'un événement ou un incident ne s'est pas produit, pour quelque raison que ce soit, personne ne reçoit les points correspondants.

La Citadelle Perdue

0-30 Pour chaque incident ou rencontre du voyage.

Les Voûtes de Kadar-Gravning

Général

20 Pour chaque porte secrète découverte et ouverte et pour chaque piège découvert et désarmé ;
10 Pour avoir survécu à chaque piège déclenché.

Approche des Voûtes

0-100 Pour avoir choisi une approche initiale efficace ;
200 Pour avoir convaincu les Nains de coopérer ;
200 Pour avoir attaqué victorieusement les Nains.

Cachots

0-50 Pour avoir eu affaire aux Goules.

Niveau de l'Entrée Principale

50 Pour avoir franchi l'entrée principale sans avoir été remarqué ;
10 Pour s'être occupé des serpents sans avoir été mordu.

Entrée Supérieure et Appartements Royaux

20 Pour avoir découvert chacun des *Documents 3-5* ;
0-50 Pour avoir eu affaire aux statues de guerriers de la Salle du Trône ;
0-50 Pour avoir eu affaire à l'esprit de la Reine ;
0-50 Pour avoir affronté les Revenants dans la chambre du Roi ;
20 Pour avoir découvert le *Document 6* ;
20 Pour avoir découvert le *Document 7* ;

Catacombes

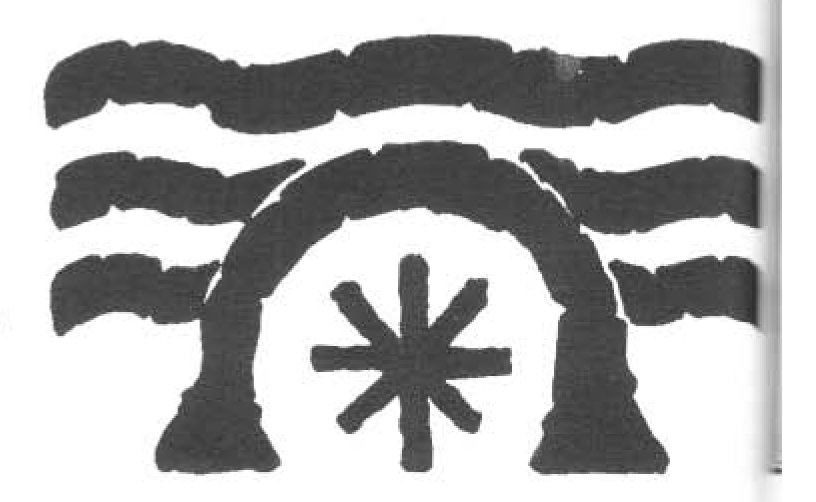
100 Pour ne pas avoir provoqué la chute du plafond ;
50 Pour avoir correctement exécuté le rituel de purification ava d'entrer dans le temple ;
0-50 Pour avoir affronté les Spectres dans le temple ;
0-100 Pour avoir tenté d'accomplir la cérémonie funéraire roya dans le temple ;
10 Pour avoir découvert le *Document 10* ;
0-20 Pour avoir affronté l'Elémental de Terre dans l'entrée de tombe de Fenni ;
0-30 Pour avoir affronté l'Ombre dans la tombe de Fenni ;
0-30 Pour avoir découvert la tombe de Hargrim et y avoir pénétré
0-30 Pour avoir déclenché le piège de l'escalier mais avoir affro avec succès les serpents ;
0-50 Pour avoir affronté les Revenants dans la tombe de Hargrim
0-50 Pour avoir affronté les Spectres dans la tombe de Hargrim ;
100 Pour avoir ouvert le cercueil de Hargrim et pris le Crist d'Eau.

L'Armée de Mendri

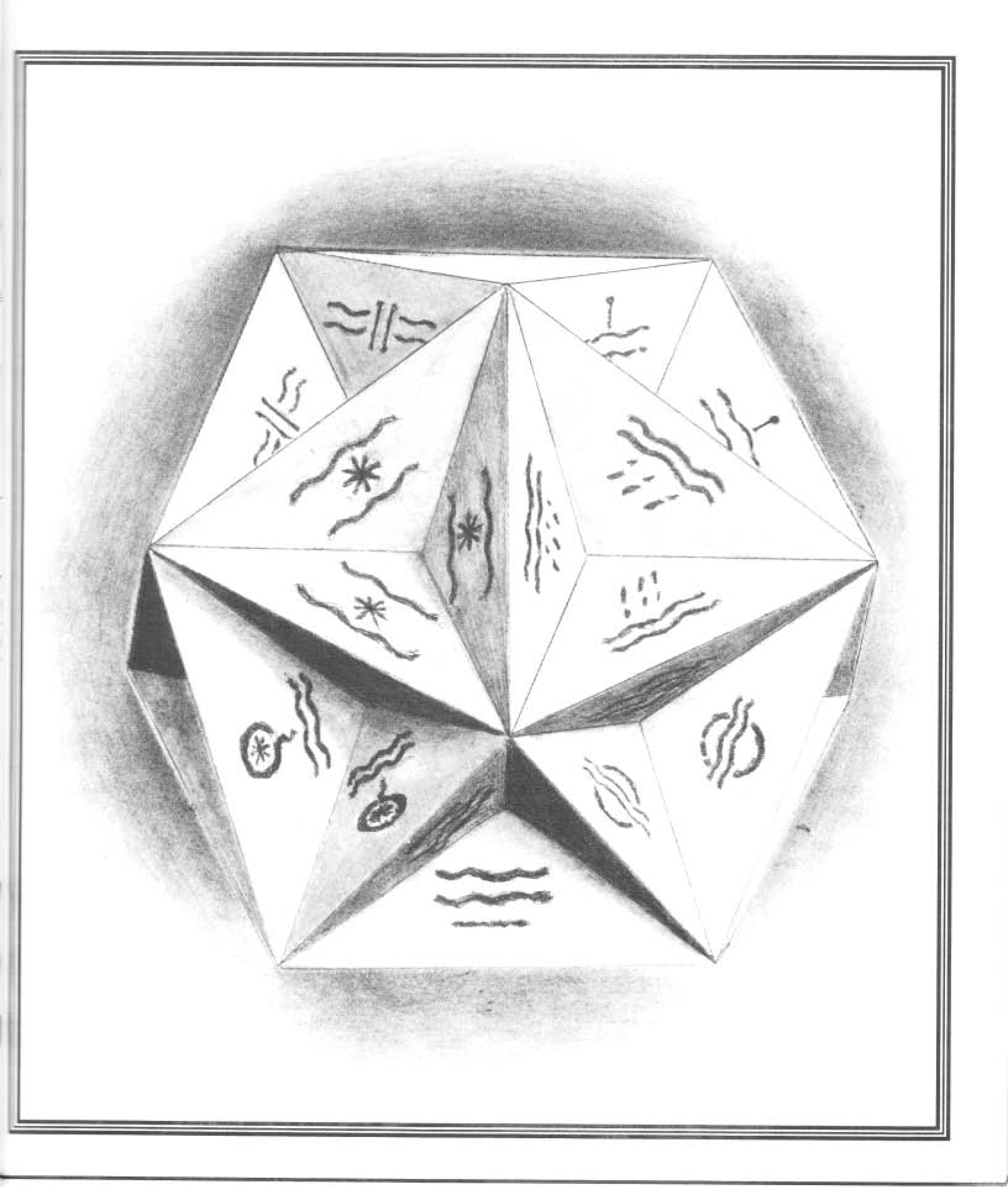
0-100 Pour avoir eu affaire à l'armée de Mendri.

Points de Destin

Si les aventuriers pénètrent dans la tombe de Hargrim et entrent e possession du Cristal d'Eau, chaque survivant acquiert un *Point de De tin*. S'ils jouent un rôle actif dans la prévention d'une guerre civile par les Nains en permettant à une des factions d'obtenir la Couronne, cha cun reçoit un *Point de Destin* supplémentaire.



Le Cristal d'Eau



Le Cristal d'Eau appartient à un jeu de quatre cristaux aux pouvoirs immenses. Chacun d'eux est un objet magique très puissant, mais lorsqu'ils sont associés, leurs capacités sont multipliées.

Ce chapitre se termine par quelques notes sur l'utilisation conjointe du Cristal d'Eau et des autres Cristaux du Pouvoir, que les aventuriers ont déjà en leur possession s'ils ont achevé avec succès les précédentes aventures de la campagne.

Utilisation du Cristal

Comme pour tous les Cristaux du Pouvoir, un personnage doit s'accorder avec le Cristal d'Eau avant d'arriver à l'employer au maximum de ses capacités. Pour cela, il doit *Méditer* en tenant la pierre. Il ne récupère aucun Point de Magie pendant ce temps, mais effectue un Test d'**Int** une fois par heure (*Identification des Objets Magiques* +10, Elémentaliste +10) au coût de 1 PM. Lorsque le test est réussi, il s'est accordé avec le Cristal.

Chacun des pouvoirs, en commençant par le premier de la liste et en progressant jusqu'au dernier, est alors découvert après une heure d'étude ininterrompue et la réussite d'un Test d'**Int** (*Identification des Objets Magiques* +10).

Son possesseur n'a ensuite n'a qu'à tenir la pierre et se concentrer sur l'effet voulu (en réussissant un Test de **FM**, sans modificateur) pour l'obtenir.

Après l'utilisation d'un pouvoir mineur, le Cristal reste inerte pendant un tour entier, durant lequel aucun autre pouvoir mineur ne peut être utilisé. Dans le cas d'un pouvoir majeur, cette inertie dure 1D6 heures, pendant lesquelles seuls les pouvoirs permanents sont en fonction.

Les Pouvoirs du Cristal

Ils se divisent en trois catégories : *permanents, mineurs* et *majeurs.*

Pouvoirs Permanents

Le Cristal d'Eau produit automatiquement les effets suivants, que son détenteur soit accordé avec lui ou non.

Protection contre l'Eau

Le porteur est complètement à l'abri des inconvénients dus à l'eau, aussi bien magique que normale. Cela comprend les Elémentaux, la pluie, les sorts, etc. Vous pouvez, si vous le voulez, ne pas le dire aux joueurs et établir alors votre mise en scène de telle sorte qu'ils ne soient jamais sûrs de bénéficier de cette protection.

Protection contre les Elémentaux

Aucun Elémental de Feu ne peut approcher à moins de 20 mètres du Cristal, quelles que soient les circonstances.

Cet effet est modifié si les Cristaux d'Eau et de Feu sont associés.

Détection des Autres Cristaux du Pouvoir

Lorsque le Cristal d'Eau se trouve à moins de 1,5 kilomètre d'un de ses frères, son cœur luit d'un éclat rouge. Plus il s'en rapproche, plus l'intensité de cette lumière augmente, mais cela ne permet pas de déterminer la position de la deuxième gemme — l'effet n'est pas assez précis.

Pouvoirs Mineurs

Respiration Aquatique

Le Cristal est capable de lancer ce sort une fois par heure. Contrai ment au même pouvoir du Cristal d'Air, celui-ci *n'immunise pas* con les effets de l'air vicié, des poisons gazeux et du vide absolu.

Marche sur l'Eau

Ce sort, que le Cristal peut lancer une fois par heure, prend fin a moment où l'utilisateur entre en contact avec de la terre ou de la pie sous quelque forme que ce soit. S'il marche sur du bois, il y a éga ment 50% de risques pour que les effets s'interrompent immédiate ment.

Pluie Torrentielle

Ce sort est utilisable à volonté, sans restriction quant au nomb d'emploie quotidiens. Le porteur doit cependant réussir à chaque fo un Test de **FM** pour en maîtriser l'effet. En cas d'échec, ce pouvoir é mental échappe à son contrôle et c'est une *Animation des Eaux* qui pa à la place ; chaque pseudopode porte alors une attaque sur une créatu choisie au hasard autour de l'utilisateur. Le sort prend fin après le pr mier round.

Corrosion

Bien qu'il puisse faire appel à ce sort une fois par heure, le posse seur doit systématiquement réussir un Test de **FM**. En cas d'éche c'est une *Explosion* qui intervient, centrée sur lui. Le sort *Corrosion* e présenté dans **RSP**.

Séparation des Eaux

Bien qu'il puisse faire appel à ce sort une fois par heure, le posse seur doit systématiquement réussir un Test de **FM**. En cas d'échec, pouvoir échappe à son contrôle et un Elémental d'Eau non contrôlé taille 1D6+3 est évoqué.

Extinction

Le Cristal peut lancer ce sort un nombre illimité de fois par jour.

Evocation Mineure

Une fois par jour et une fois par nuit, le Cristal peut évoquer unique Elémental d'Eau de *taille 5.*

Pouvoirs Majeurs

Bien que tous ces pouvoirs puissent être employés selon la fréque ce indiquée, le Cristal reste toujours inerte durant la période précéde ment indiquée après une utilisation.

Animation des Eaux

Le Cristal peut lancer ce sort quatre fois par jour, mais jamais de fois dans la même heure. Le détenteur doit cependant toujours réus un Test de **FM** pour en garder le contrôle. En cas d'échec, c'est un É mental d'Eau de taille 1D6+3, non contrôlé, qui est évoqué.

Rupture

Ce pouvoir peut intervenir une fois toutes les ~~trois~~ 48 heures. Le posse seur désigne comme cible un individu ou un groupe situés à moins 48 m de lui et dans son champ de vision ; pendant un bref instant volume d'eau contenu dans la cible est doublé.

Cela provoque de graves lésions internes matérialisées par un co automatique de **F** 6, modifié par l'*Endurance* mais non par l'armure.

défenses magiques doivent être enchantées spécifiquement contre l'eau pour être efficaces. La réussite d'un Test de **FM** permet de réduire les dommages de moitié. Les résultats des coups critiques sont déterminés avec la *Table des Morts Violentes et des Coups Critiques*. Ce pouvoir ne fonctionne que sur les créatures vivantes.

L'utilisateur doit effectuer un Test de **FM** ; en cas d'échec, *toutes* les créatures vivantes qui se trouvent à moins de 48 m sont affectées.

Evocation Majeure

Une fois par semaine, le Cristal peut évoquer un unique Elémental d'Eau de *taille 10* ou bien 1D3+1 Elémentaux d'Eau de *taille 5*, selon ce que souhaite son possesseur.

Effets Secondaires

Les yeux de l'utilisateur sont complètement bleus pendant les 2-5 heures suivant l'emploi de n'importe quel pouvoir. S'il fait à nouveau appel à la pierre avant l'expiration de ce délai, les durées s'ajoutent. L'effet devient permanent si vous estimez qu'un personnage a abusé des capacités du Cristal.

Le Cristal d'Eau dans le Jeu

Comme ses trois frères, le Cristal d'Eau est un objet magique très particulier. Vous ne devriez en aucun cas laisser les personnages s'en servir inconsidérément, comme ils le font avec la plupart des objets magiques. Les notes qui suivent sont là pour vous aider, en tant que MJ, à développer les réactions du Cristal lorsqu'il est activé.

Comme vous l'avez sans doute remarqué, la description de ses pouvoirs ne mentionne pas le contrôle ou la conjuration des Elémentaux évoqués. C'est intentionnel — de la part de Tzeentch, cela va sans dire. Il a intégré au Cristal des faiblesses et des modifications qui ne peuvent qu'engendrer le Chaos ; ceci en est un exemple, de même que la difficulté de maîtriser les pouvoirs qui peut provoquer des *Rafales de Vent* inattendues ou des effets autres que ceux espérés.

La pierre est littéralement bourrée d'un pouvoir élémental qui, si elle n'est pas correctement manipulée, se libère parfois dans la mauvaise direction. Servez-vous de cette tendance pour inspirer quelques frayeurs aux aventuriers. Les résultats pouvant être obtenus avec cette relique puissante ne devraient *jamais* être tenus pour garantis.

Lorsque vous les décrivez, gardez à l'esprit la nature principalement chaotique de leur source. A chaque fois, l'effet souhaité subit des distorsions infimes, le plus souvent sans conséquence ; si aucune variation intéressante ne vous vient à l'esprit, considérez qu'elles n'ont pas été remarquées. Nous ne voulons pas dire que le Cristal n'agit pas comme il est indiqué mais simplement que, par des descriptions pittoresques, vous glisserez quelques allusions relatives à son origine. La proximité d'une telle source d'énergie devrait amener les joueurs (et les personnages) à ressentir un vague malaise.

Rappelez-vous aussi que le test de **FM** est impératif pour contrôler un pouvoir. Vous aurez ainsi l'occasion d'introduire quelques erreurs de comportement de la pierre.

Supposez, par exemple, qu'un aventurier souhaite utiliser le Cristal d'Eau pour séparer les eaux d'un lac souterrain. Selon le résultat de son Test de **FM**, vous obtiendrez les résultats suivants :

ECHEC DE 30 OU PLUS : Rien ne se produit ; en option, un échec retentissant (99-00) a des conséquences terribles — tous les Elémentaux des environs deviennent fous, le lac entre en ébullition, son niveau monte de 2D10 x 0,3 m (de 0,6m à 6m), ou il se produit tout autre effet dramatique.

ECHEC DE 10-29 : Rien ne semble se produire. Pourtant, le personnage s'aperçoit par la suite que le niveau de l'eau monte lentement mais sûrement...

ECHEC DE 0-9 : Les eaux pourraient se diviser, mais plutôt horizontalement que verticalement, en ne laissant qu'une mince couche d'air entre deux épaisses couches d'eau. Vous pourriez aussi décider qu'elles se séparent au bon endroit, mais de quelques petits centimètres.

RÉUSSITE DE 0-29 : Les eaux se séparent comme désiré, mais avec un phénomène secondaire ou de manière curieuse : *« Le lac cligne des grands yeux larmoyants qu'il vient d'ouvrir, puis il se dresse et, d'un grand geste courtois, vous fait signe de passer. »*

RÉUSSITE DE 30 OU PLUS : Le lac a DISPARU ! Dans le cas d'une masse isolée, il cesse tout simplement d'exister ; s'il était alimenté par des cours d'eau, ceux-ci le reconstituent progressivement. Le fond est sec et solide, et des poissons encore humides frétillent sur la poussière agglomérée.

Association de deux Cristaux du Pouvoir

Le Feu et l'Eau étant des Eléments opposés, les deux pierres correspondantes ne peuvent être associées. Un contact physique entre elles provoque un éclair brillant — toute personne se tenant à moins de 5 mètres encaisse un coup automatique de **F** 4, et les deux Cristaux se repoussent violemment pour atterrir à 1D6 mètres l'un de l'autre

L'association de deux Cristaux accorde autrement les pouvoirs suivants :

Pouvoirs Automatiques

Partage de la Puissance

Lorsque deux des gemmes sont associées, leurs différents pouvoirs peuvent être employés plus souvent. Un de ceux auxquels on ne peut normalement faire appel qu'une fois par semaine, par exemple, est alors disponible deux fois par semaine.

Protection Accrue

Lorsqu'une personne détient deux des Cristaux, toutes les protections automatiques s'appliquent à quiconque la touche ou est touché par elle, qu'elle le veuille ou non.

Eau et Air

L'association des Cristaux d'Eau et d'Air accorde les pouvoirs suivants :

Pouvoirs Mineurs

Brume Mystique

Ce sort peut être utilisé à volonté, mais avec un Test de **FM**. En cas d'échec, il y a une déperdition de pouvoir. Lancez 1D6 : 1-2 — le Cristal d'Eau provoque une *Pluie Torrentielle* ; 3-4 — le Cristal d'Air produit une *Rafale de Vent* ; 5-6 — de l'*Air Fétide* est généré, centré sur les pierres.

Pouvoirs Majeurs

Glaciation

Ce pouvoir affecte une zone de 3 m de diamètre située à moins de 48 m des Cristaux et dans le champ de vision du porteur. Il est similaire à la *Zone de Froid* de la même manière qu'un dragon est similaire à un triton — le résultat est une baisse immédiate de la température à 100° en dessous de zéro et un coup automatique de **F** 8 à quiconque se trouve dans la zone d'effet, modifié par l'*Endurance* mais non par l'armure.

Tout ce qui est sujet à la glaciation gèle. Il est possible de marcher sur l'eau, l'huile des lampes est solidifiée, et les vêtements sont si raides que la vitesse de déplacement et l'*Initiative* sont réduites de moitié pendant 2D6 rounds. Les armes, armures et autres équipements sont fragilisés ; il y a 5% de risques pour qu'ils se brisent lors de l'utilisation suivante.

Effets Secondaires

Lorsqu'un pouvoir mineur est utilisé, il y a 5% de risques pour qu'un mélange des essences élémentales explose à la figure du porteur puis se disperse immédiatement. C'est un peu comme être heurté par un petit jet de nitrogène liquide, et la victime encaisse alors un coup automatique de **F** 4 modifié par l'*Endurance* mais pas par l'armure. Dans le cas d'un pouvoir majeur, la probabilité passe à 20%.

Eau et Terre

L'association des Cristaux d'Eau et de Terre accorde les pouvoirs suivants :

Pouvoirs Mineurs

Terrain Difficile

Ce sort peut être utilisé une fois par heure. Il affecte une surface de terrain d'au maximum 10 m² située au plus à 48 m des Cristaux, qu'il transforme en boue glissante. La zone concernée est considérée comme un *terrain difficile* — si elle était déjà de cette nature, elle devient un *terrain très difficile*.

Création de Sables Mouvants

Les Cristaux associés peuvent lancer ce sort jusqu'à quatre fois par jour. Cependant, si le détenteur ne réussit pas un Test de **FM**, le pouvoir échappe à son contrôle et les sables mouvants apparaissent dans un rayon de 48 m autour des pierres.

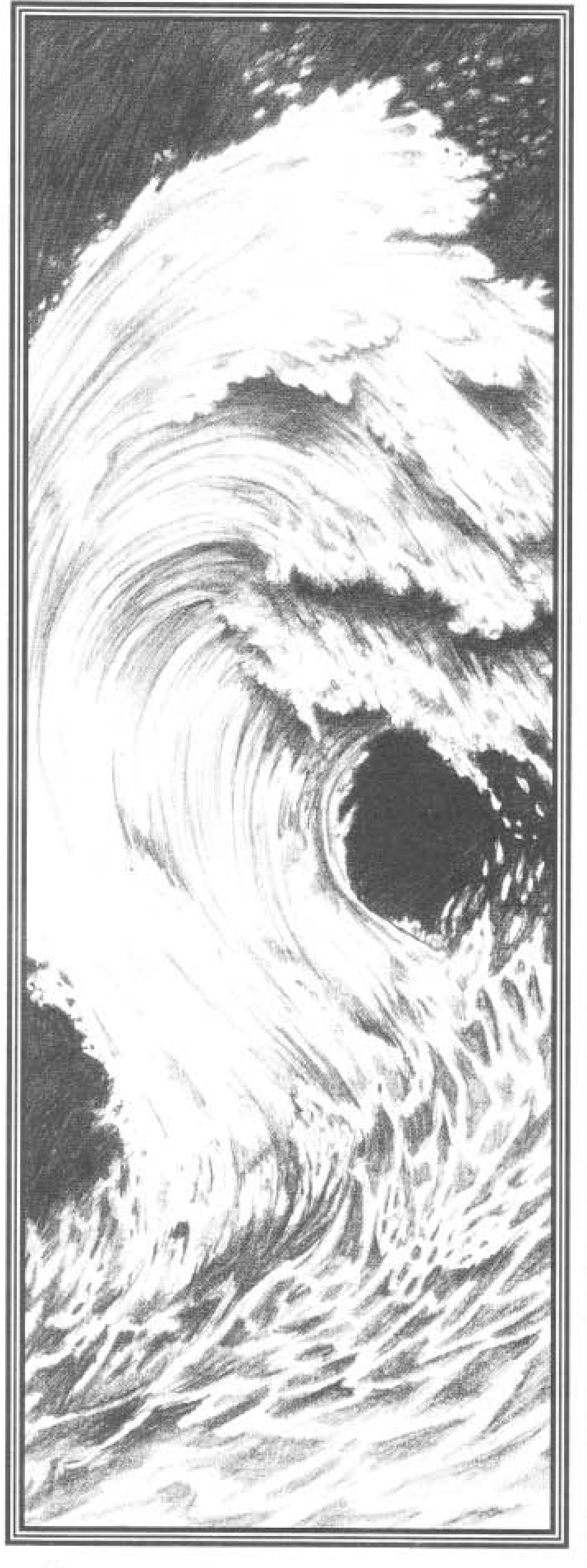
Pouvoirs Majeurs

Pétrification

Ce pouvoir affecte une seule créature qui se trouve à moins de 48 m des Cristaux et dans le champ de vision du porteur. Il transforme toute l'eau que contient le corps de la cible en terre élémentale.

Il est possible d'assimiler ses effets à ceux du regard du Basilic ; la victime a droit à un Test de **FM**. Le possesseur doit lui aussi effectuer ce test ; en cas d'échec, le pouvoir échappe à son contrôle et toutes les créatures vivantes à moins de 24 m des Cristaux sont affectées.

Dans le cas où une personne a été magiquement transformée en pierre, il est possible d'utiliser ce pouvoir inversé pour la ramener à son état normal. L'utilisateur doit réussir un Test de **FM** pour que la cible ne soit pas transformée en une mare d'eau (et définitivement tuée). La cible doit également réussir un Test d'**E** *et* dépenser un Point de Destin pour survivre à la transformation.



Effets Secondaires

Lorsqu'un pouvoir mineur est utilisé, il y a 5% de risques pour qu'un mélange des essences élémentales provoque la transformation en boue ou en eau (à chances égales) d'un objet de pierre ou de métal, non magique et déterminé aléatoirement, en possession de l'utilisateur. Dans le cas d'un pouvoir majeur, la probabilité passe à 20%.

Profils

Les profils des PNJ importants et des monstres mentionnés dans le texte sont présentés ici. Les modifications dues à certaines compétences, telles que la *Force Accrue*, y ont déjà été apportées. Consultez **WJRF** pour en savoir plus sur les compétences et les sorts.

La Citadelle Perdue

Orques Sombres

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	4	4	7	30	1	18	29	18	29	29	14

Compétences
Bagarre ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Esquive.

Possessions
Cotte de mailles à manches, casque et bouclier (2 PA — Partout), épée, dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).

Guerriers Orques

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	25	3	4	7	20	1	29	29	18	29	29	18

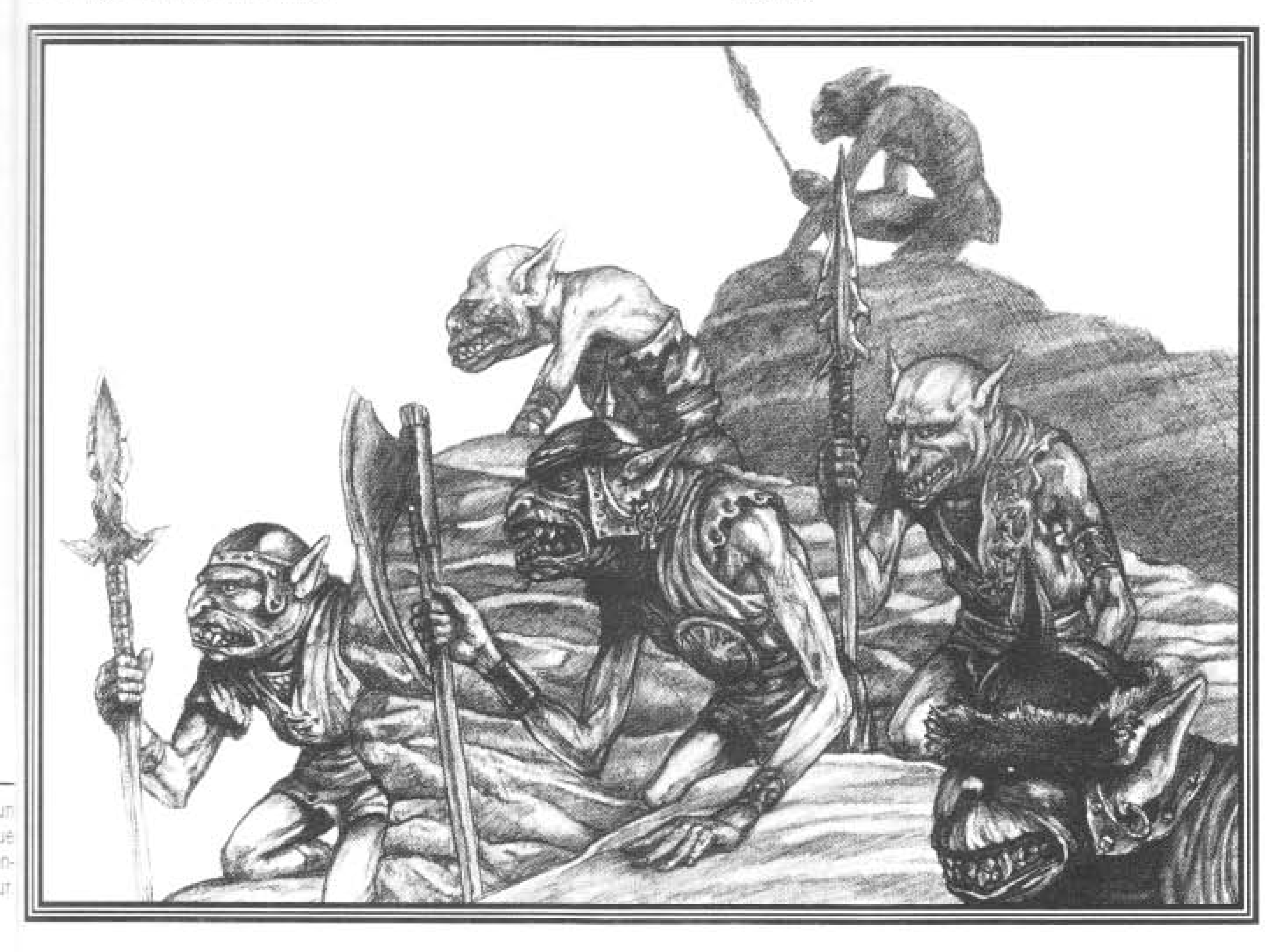
Compétences
Bagarre ; Esquive.

Possessions
Chemise de mailles sans manches, casque et bouclier (2 PA — Tronc/tête ; 1 PA — Ailleurs) ; épée ou hache ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20).

Gobelins

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	25	3	3	7	20	1	18	18	18	18	18	18

Compétences
Esquive.



POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc) ; épée ou hache ; arc court (**P** 16/32/150, **FE** 3, **Rch** 1), carquois avec 20 flèches.

Araignée Géante

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	33	0	5	4	17	10	2	-	43	2	24	6	-

REGLES SPÉCIALES
Provoque la *peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 m, la *terreur* chez les personnes souffrant d'arachnophobie. Sujette à la *peur* du feu, mais autrement immunisée contre tous les effets psychologiques. 2 attaques par *morsure, venimeuses* — l'échec d'un Test d'**E** provoque la *paralysie*, et la mort 1D6 rounds après l'échec d'un deuxième test. Son exosquelette chitineux lui donne 2 PA partout.

Serpent de Roches

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	45	7	7	36	60	1	-	24	6	43	43	-

REGLES SPÉCIALES
Peut avancer de 3 m en *planant* par 6 m de chute. N'encaisse pas de dégâts en cas de chute de moins de 18 m. Attaque par *constriction*. *Peur* du feu, mais immunisation contre les autres effets psychologiques. Provoque la *peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 m.

Les Voûtes de Kadar-Gravning

Goules des Cachots

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	25	0	3	4	5	30	2	43	6	18	43	43	-

REGLES SPÉCIALES
2 attaques par *griffes, venimeuses* — Test d'**E** (*Immunité contre les Poisons* +10) ou paralysie pendant 1D8+4 rounds. Les Goules s'arrêteront pour dévorer ce qui se trouve entre elles et un adversaire en fuite si elles échouent à un Test de **FM**.

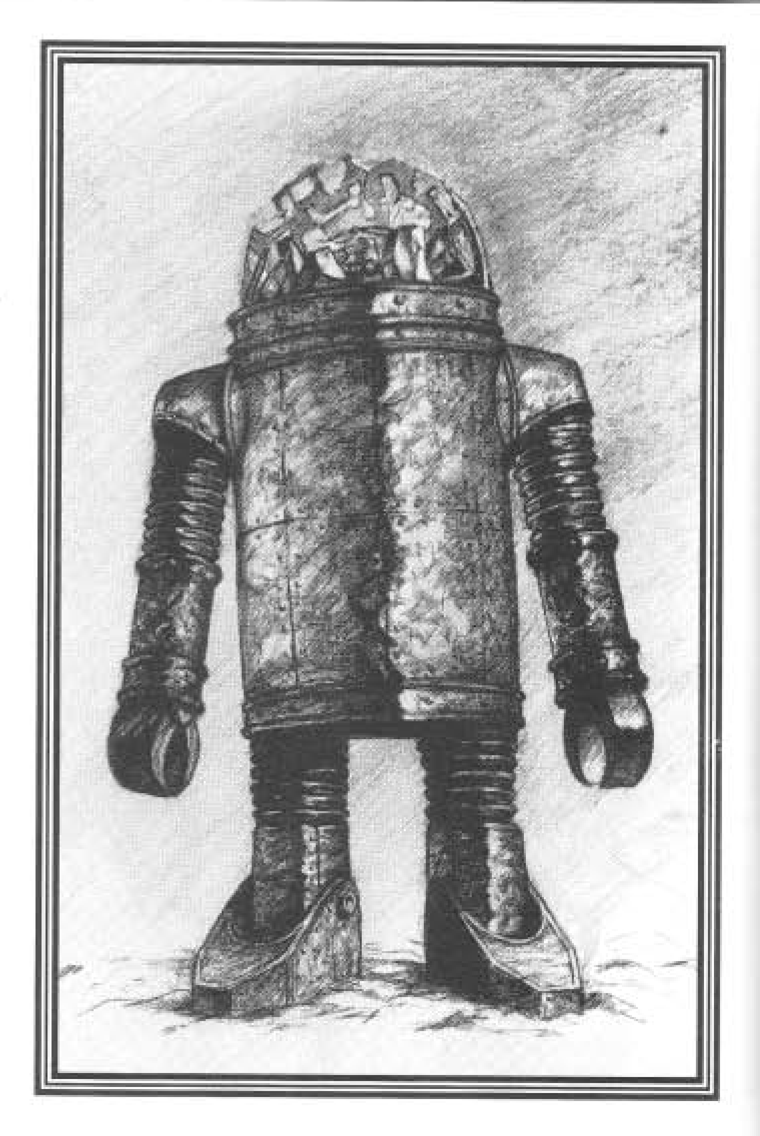
Serpents — Cuisine (Entrée Principale)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	1	2	3	30	1	-	24	10	24	24	-

REGLES SPÉCIALES
Une attaque par *morsure, venimeuse* — Test d'**E** (*Immunité contre les Poisons* +10) ou mort en 1D3 rounds. Toute armure empêchera les crochets à venin de pénétrer la chair.

Automate — Réserve de l'Atelier

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	30	-	5	5	15	13	2	30	-	-	-	-	-



REGLES SPÉCIALES
2 PA, partout. Immunisé contre tous les effets psychologiques et les sorts influençant l'esprit.

Statues de Guerriers Nains Salle du Trône

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	70	50	6	6	15	50	2	30	30	-	-	-	-

REGLES SPÉCIALES
Immunisées contre tous les effets psychologiques et les sorts influençant l'esprit, ainsi que contre les armes non-magiques.

Fantôme de la Reine Kervista Chambre de la Reine

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	23	0	0	3	15	32	1	-	23	30	23	25	35

REGLES SPÉCIALES
Immunisé contre tous les effets psychologiques et les sorts influençant l'esprit, ainsi que contre les armes non-magiques. Provoque la *peur* chez les créatures vivantes lorsqu'il est visible ; se rend visible ou invisible à volonté. Sujet à l'*instabilité* hors de la chambre de la reine, à moins qu'il ne soit en possession d'un corps.

La reine, sous forme de fantôme, hante ses appartements où elle a été assassinée par les Orques ; elle est menée par un besoin obsessionnel de retrouver ses restes et de les voir correctement inhumés. Grâce à son pouvoir de *possession*, elle compte s'emparer d'un corps pour arriver à ses fins. Malheureusement, ses restes ont depuis longtemps disparu — les Orques ont jeté son cadavre à l'extérieur, et les charognards des environs se sont chargés de disperser ses os puis de les faire disparaître. Ainsi, même si elle parvient à dominer quelqu'un, sa recherche sera vaine — mais elle ne le sait pas, et ses derniers fragments torturés d'intelligence sont certainement incapables d'assimiler ce fait.

Le fantôme de la reine peut tenter de posséder toute créature ayant une **Int** d'au moins 6. La victime doit réussir un Test de **FM**. Les protections magiques n'ont aucun effet, sauf si elles sont enchantées spécifiquement contre la magie influençant l'esprit ou contre les effets psychologiques. Aucun des deux adversaires ne peut accomplir d'autre action pendant ce round et ils sont considérés comme des cibles *inertes*.

Si son test de **FM** est raté, la victime perd 1D10 points de **FM**. Lorsque son score est réduit à zéro, elle tombe sous le contrôle du fantôme. Les points de **FM** perdus sont récupérés au rythme de 10 par tour et le personnage possédé peut effectuer à nouveau un test afin de rejeter l'esprit. Pendant le temps de la possession, il conserve les compétences basées sur les **F**, **E**, **I** et **Dex**, mais pas les autres.

La reine, après s'être emparée d'un corps, se mettra à errer dans Kadar-Gravning, cherchant vainement parmi les ossements des morts. Si la personne possédée est forcée d'abandonner cette tâche, elle se débattra mais n'attaquera pas. Plus elle sera proche de la tombe qui devait accueillir Kervista (76), plus sa lutte sera frénétique. La reine ne peut supporter d'y pénétrer sans ses os, et si le corps possédé est obligé de le faire, elle en sera chassée. Au moment du retour, cependant, l'esprit de la victime devra réussir un Test de **FM** ou le personnage mourra à cause du choc psychique. En cas de réussite, le PJ reprendra le contrôle de son corps, mais il acquerra également 1D3 Points de Folie et perdra définitivement 1D10 points de **Cl**.

Revenants — Chambre du Roi

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	17	0	3	4	11	30	2	-	18	18	18	18	-

Règles Spéciales

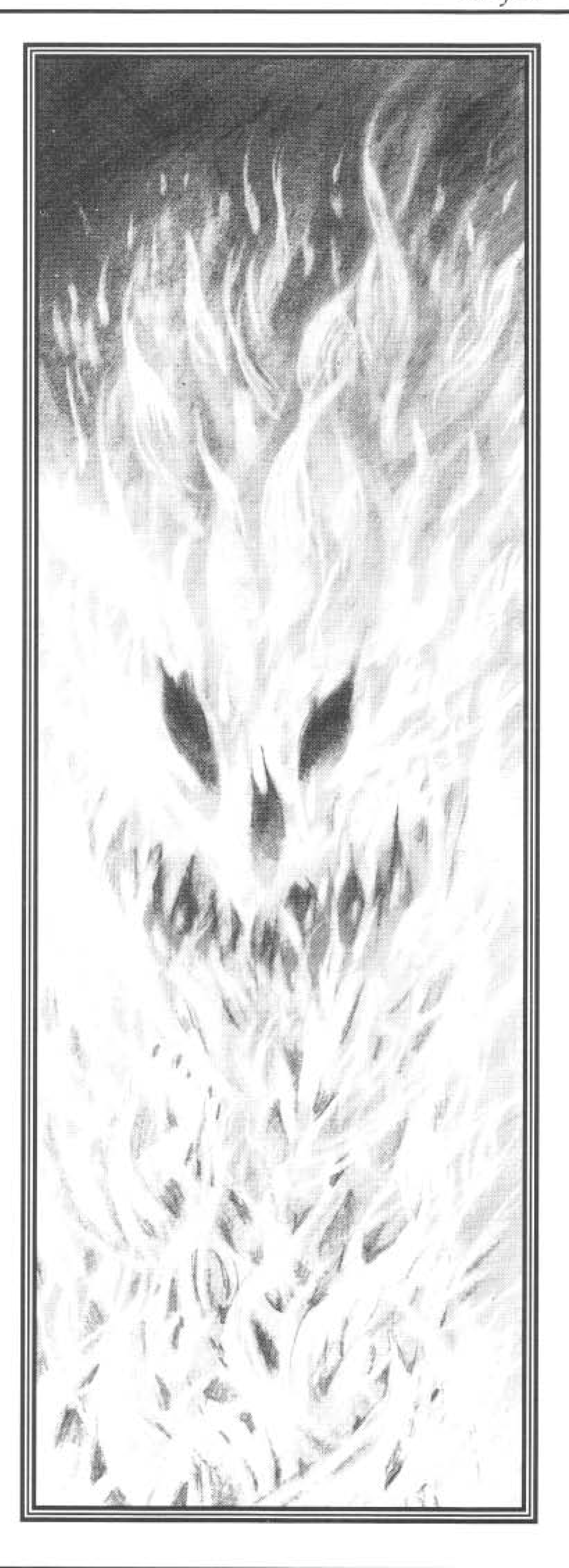
Sujets à l'*instabilité* en dehors de la chambre du roi. Immunisés contre tous les effets psychologiques. Provoquent la *peur* chez les créatures vivantes. Immunisés contre les armes non-magiques. Les coups qu'ils portent n'infligent pas de dommages mais font perdre 1 point de **F** à leur victime. Lorsque son score en **F** est réduit à zéro, celle-ci meurt ; les points perdus sont récupérés au rythme de 1 par jour de repos complet. Cette attaque, considérée comme magique, affecte les créatures immunisées contre les attaques non-magiques. Ethéraux — traversent les murs et autres objets solides sans pénalité.

Elémentaux de Feu
Couloir de la Voûte

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	45	45	5	5	45	45	5	45	45	45	45	45	-

Règles Spéciales

Voir le livre de règles. Peuvent lancer une *Boule de Feu* par round.



Spectres — Temple

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	0	0	4	23	40	4	-	18	18	18	18	29

Regles Spéciales

Sujets à l'*instabilité* en dehors du temple. Immunisés contre les effets psychologiques. Provoquent la *peur* ou la *terreur* (à leur choix) chez les créatures vivantes. Immunisés contre les armes non-magiques. Les coups qu'ils portent n'infligent pas de dommages, mais leur victime doit réussir un Test de **FM** ou se retrouver paralysée pour 2D6 tours. Cette attaque, considérée comme magique, affecte les créatures immunisées contre les attaques non-magiques. Ethéraux — traversent les murs et autres objets solides sans pénalité.

Gargouilles — Temple

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	50	42	4	3	5	60	2	89	89	89	89	89	14

Regles Spéciales

Démons Mineurs indépendants — soumises à toutes les règles spéciales correspondantes. Sujettes à l'*instabilité* en dehors du temple. Provoquent la *peur* chez les créatures vivantes de moins de 3 m. Immunisées contre les effets psychologiques, sauf ceux provoqués par les Démons Majeurs ou les divinités. Ne peuvent voler.

Statues de Gargouilles — Temple

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	0	6	8	30	30	2	45	-	-	-	-	-

Regles Spéciales

Immunisées contre les effets psychologiques et les sorts influençant l'esprit, ainsi que contre les attaques non-magiques de *Force* inférieure à 4. Attaquent uniquement par immobilisation — voir *Le Rituel Funéraire Royal*.

Elémental de Feu — Temple

Voir *le Rituel Funéraire Royal*. Si, à son évocation, l'Elémental n'est pas contrôlé, servez-vous du profil donné pour les Elémentaux de Feu du couloir de la Voûte.

Ombre — Tombe de Fenni

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	0	*	4	17	30	1	18	18	18	18	18	-

Regles Spéciales

Sujette à l'*instabilité* en dehors de la tombe de Fenni. Immunisée contre tous les effets psychologiques. Provoque la *peur* chez les créatures vivantes. Immunisée contre les armes non-magiques. Les coups qu'elle porte n'infligent pas de dommages mais font perdre 1 point de **F** à sa victime. Lorsque son score en **F** est réduit à zéro, celle-ci meurt ; les points perdus sont récupérés au rythme de 1 par jour de repos complet. Cette attaque, considérée comme magique, affecte les créatures immunisées contre les attaques non-magiques. Voir le livre de règles pour plus de détails sur le drain de *Force* et les Points de Magie. Au premier contact, l'Ombre dispose de 4 points de *Force* et 8 de Magie. Sa hache magique (*arme simple*) porte un enchantement lui permettant d'ignorer les effets des armures, sauf lorsqu'elles sont magiques ou en mithril — inflige des dégâts normaux, pas de drain de **F**.

Serpents — Tombe de Hargrim (Palier)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	0	1	2	3	30	1	-	24	10	24	24	-

Regles Spéciales

Attaquent par une *morsure* venimeuse.

Revenants Nains
Tombe de Hargrim (Passage Inférieur)

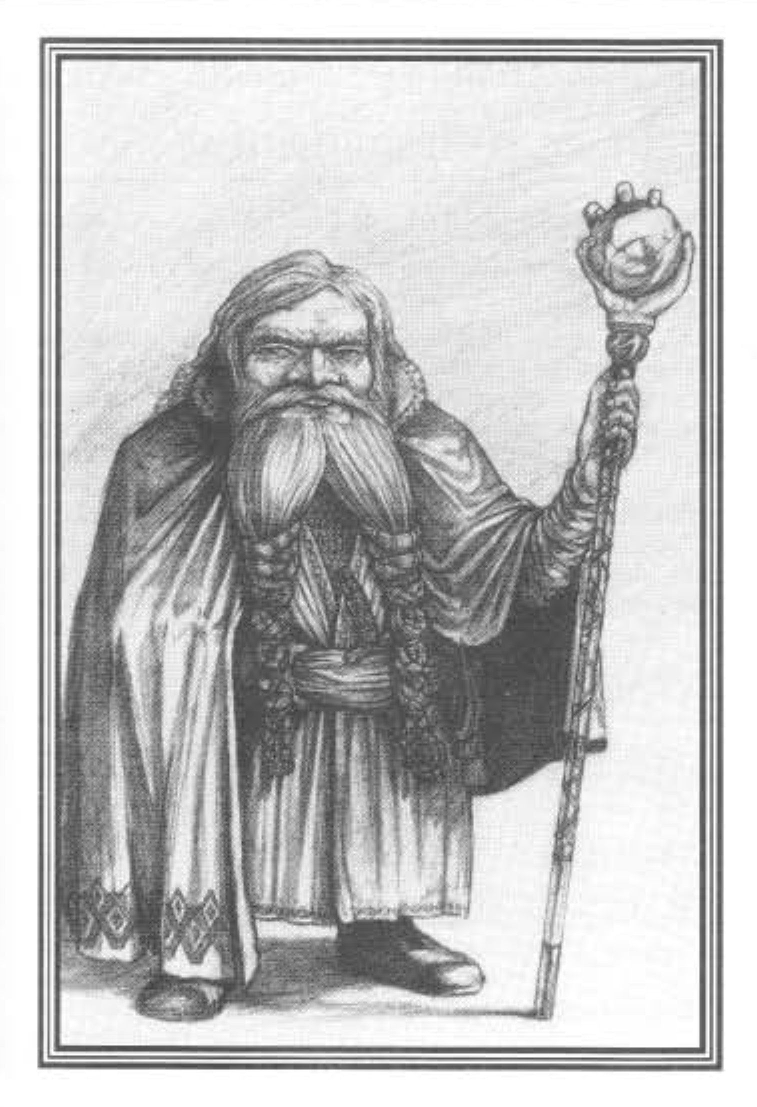
M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	17	0	3	4	11	30	2	-	18	18	18	18	-

Regles Spéciales

Sujets à l'*instabilité* en dehors du passage inférieur. Immunisé contre tous les effets psychologiques. Provoquent la *peur* chez le créatures vivantes. Immunisés contre les armes non-magiques. Le coups qu'ils portent n'infligent pas de dommages mais font perdre point de **F** à leur victime.

Lorsque son score en **F** est réduit à zéro, cette dernière meur les points perdus sont récupérés au rythme de 1 par jour de repo complet. Cette attaque, considérée comme magique, affecte le créatures immunisées contre les attaques non-magiques. Ethéra — traversent les murs et autres objets solides sans pénalité.





L'Expédition Royaliste

Cranneg, Clerc de Grungni, Niveau 3

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	41	33	4	5	12	41	1	43	75	54	68	82	43

Compétences

Alphabétisation — Khazalide, Occidental ; Connaissance des Parchemins ; Conscience de la Magie ; Eloquence ; Exploitation Minière ; Héraldique ; Histoire ; Identification des Morts-Vivants ; Incantations — voir ci-dessous ; Langues Etrangères — Occidental, Ghàzhakh et Orrakh ; Langues Hermétiques — Magikane, Arcane Naine ; Méditation ; Métallurgie ; Sens de la Magie ; Théologie.

Sorts : 23 Points de Magie

Magie Mineure : Alarme Magique, Don de Langues, Feux Follets, Flammerole, Luminescence, Ouverture, Renfort de Porte, Sommeil, Sons, Verrou Magique, Zone de Chaleur, Zone de Silence.

Magie de Bataille : *Niveau 1* — Aura de Résistance, Boule de Feu, Débilité, Guérison des Blessures Légères, Rafale de Vent ;
Niveau 2 — Aura de Protection, Démolition, Eclair, Frénésie Magique, Panique Magique, Ralliement Magique, Zone de Fermeté, Zone de Sanctuaire ;
Niveau 3 — Epée Animée, Fuite, Instabilité Magique, Invulnérabilité aux Flèches, Pont Magique, Stupidité Magique.

Magie Elémentale : *Niveau 1* — Assaut de Pierres, Zone de Dissimulation.

Possessions

Robes ; bâton ; épée ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; anneau de rubis (50 CO) ; *Document 11* ; *Joyau de Pouvoir* (9 Points de Magie) ; *Amulette de Jade Enchanté* ; *Potion de Soins* (4 doses).

Kadri, Clerc de Grungni, Niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	42	30	3	4	9	35	1	34	48	52	47	40	35

Compétences

Alphabétisation — Khazalide, Occidental ; Connaissance des Parchemins ; Eloquence ; Exploitation Minière ; Histoire ; Identification des Morts-Vivants ; Incantations — voir ci-dessous ; Langue Etrangère — Occidental ; Langues Hermétiques — Magikane, Arcane Naine ; Méditation ; Sens de la Magie ; Théologie ; Travail du Métal.

Sorts : 17 Points de Magie.

Magie Mineure : Don de Langues, Exorcisme, Feux Follets, Luminescence, Ouverture, Sons, Verrou Magique, Zone de Chaleur, Zone de Silence.

Magie de Bataille : *Niveau 1* — Aura de Résistance, Force de Combat, Guérison des Blessures Légères, Rafale de Vent ;
Niveau 2 — Aura de Protection, Démolition, Frénésie Magique, Panique Magique, Ralliement Magique, Zone de Fermeté.

Spectres
Tombe de Hargrim (Chambre Funéraire)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	41	0	0	4	23	40	4	-	18	18	18	18	29

Règles Spéciales

Sujets à l'*instabilité* en dehors de la chambre funéraire de Hargrim. Immunisés contre les effets psychologiques. Provoquent la *peur* ou la *terreur* (à leur choix) chez les créatures vivantes. Immunisés contre les armes non-magiques. Les coups qu'ils portent n'infligent pas de dommages, mais leur victime doit réussir un Test de **FM** ou se retrouver paralysée pour 2D6 tours. Cette attaque, considérée comme magique, affecte les créatures immunisées contre les attaques non-magiques. Ethéraux — traversent les murs et autres objets solides sans pénalité.

Statues de Guerriers Nains
Tombe de Hargrim (Chambre Funéraire)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	80	50	6	6	21	60	3	40	40	-	-	-	-

Règles Spéciales

Immunisées contre les effets psychologiques et les sorts influençant l'esprit, ainsi que contre les armes non-magiques. Pour les sorts accordant un Test de **FM**, sont considérées comme ayant un score de **FM** de 75.

Magie Elémentale : *Niveau 1* — Zone de Dissimulation.

POSSESSIONS
Robes ; bâton ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; *Potion de Soins* (2 doses).

Dern, Clerc de Grungni, Niveau 2

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	45	27	3	4	10	31	1	30	40	50	46	45	35

COMPÉTENCES
Alphabétisation — Khazalide, Occidental ; Connaissance des Parchemins ; Eloquence ; Exploitation Minière ; Histoire ; Identification des Morts-Vivants ; Incantations — voir ci-dessous ; Langue Etrangère — Occidental ; Langues Hermétiques — Magikane, Arcane Naine ; Méditation ; Sens de la Magie ; Théologie ; Travail du Métal.

SORTS : 13 Points de Magie.
Magie Mineure : Don de Langues, Exorcisme, Luminescence, Malédiction, Ouverture, Sommeil, Sons, Verrou Magique, Zone de Chaleur, Zone de Silence.

Magie de Bataille : *Niveau 1* — Animosité Magique, Aura de Résistance, Boule de Feu, Guérison des Blessures Légères, Rafale de Vent ;
Niveau 2 — Aura de Protection, Démolition, Eclair, Panique Magique, Ralliement Magique, Zone de Fermeté.

Magie Elémentale : *Niveau 1* — Zone de Dissimulation.

POSSESSIONS
Robes ; bâton ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; *Potion de Soins* (2 doses).

Yanni et Bradni, Clercs de Grungni, Niveau 1

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	40	27	3	4	7	31	1	30	40	50	46	45	35

COMPÉTENCES
Alphabétisation — Khazalide, Occidental ; Connaissance des Parchemins ; Eloquence ; Exploitation Minière ; Histoire ; Incantations — voir ci-dessous ; Langue Etrangère — Occidental ; Langues Hermétiques — Magikane, Arcane Naine ; Méditation ; Théologie ; Travail du Métal.

SORTS : 13 Points de Magie.
Magie Mineure : Don de Langues, Exorcisme, Luminescence, Malédiction, Ouverture, Sommeil, Sons, Verrou Magique, Zone de Chaleur, Zone de Silence.

Magie de Bataille : *Niveau 1* — Animosité Magique, Aura de Résistance, Boule de Feu, Guérison des Blessures Légères, Rafale de Vent.

Magie Elémentale : *Niveau 1* — Zone de Dissimulation.

POSSESSIONS
Robes ; bâton ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; chacun tient un journal sur lequel sont notés, dans les moindres détails, les échecs et les petites erreurs de l'autre (et tous deux relatent soigneusement ce qui concerne *tous* les Nains présents).

Sundrim, Erudit, ex-Estudiant, ex-Artisan, ex-Apprenti Artisan

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	50	33	3	5	9	51	1	42	58	66	62	80	36

COMPÉTENCES
Alphabétisation — Khazalide, Occidental ; Astronomie ; Cartographie ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Runes ; Exploitation Minière ; Histoire ; Identification des Plantes ; Langue Etrangère — Occidental ; Langues Hermétiques — Magikane, Arcane Naine ; Linguistique ; Métallurgie ; Sens de la Magie ; Travail du Métal.

POSSESSIONS
Robes ; matériel d'écriture ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; petit marteau ; ciseau à froid ; assortiment d'outils improvisés ; chiffons et parchemins divers, dont le *Document 12*.

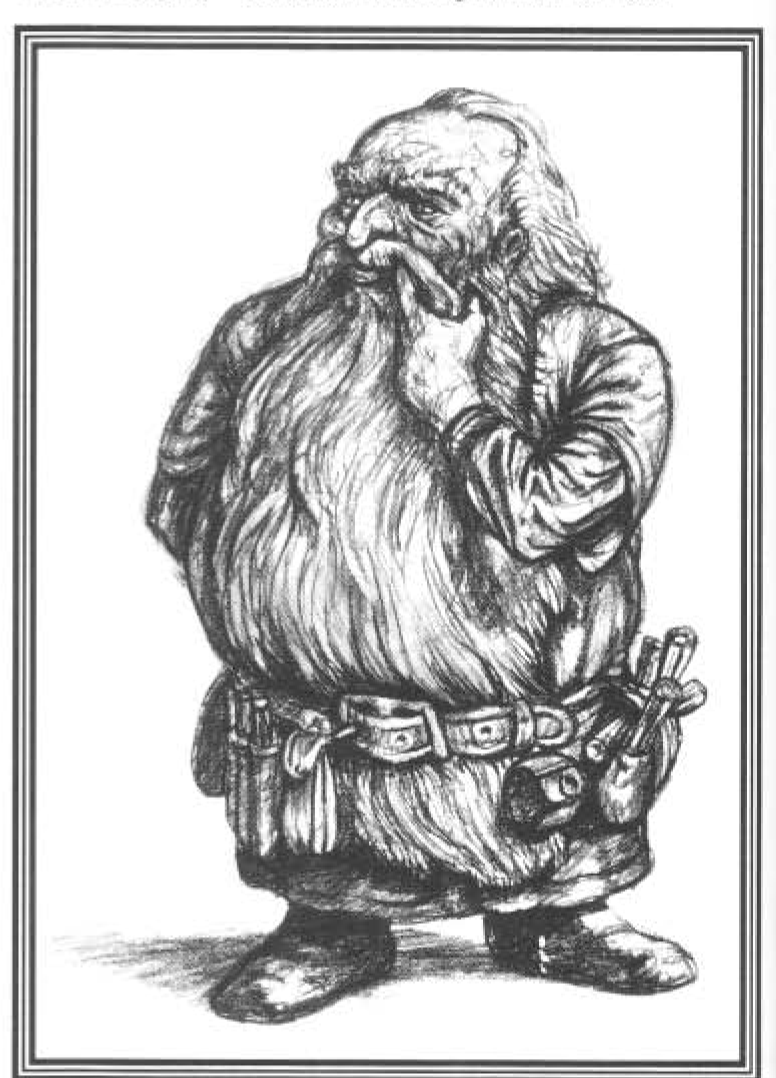
Les Spécialistes

Les spécialistes de l'expédition sont divisés en trois catégories : Artisans (20 en tout), Erudits (12) et Engingneurs (8).

Artisans

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	50	23	3	4	9	45	1	42	48	54	52	61	26

COMPÉTENCES
Alphabétisation — Khazalide, Occidental ; Exploitation Minière ; Langue Etrangère — Occidental ; Métallurgie ; Travail du Métal.



POSSESSIONS
Matériel d'écriture ; arme simple ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; assortiment d'outils (voir le livre de règles) ; parchemins et chiffons divers.

Erudits

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	45	23	3	4	9	51	1	32	58	66	52	60	36

COMPÉTENCES
Alphabétisation — Khazalide, Occidental ; Astronomie ; Cartographie ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Runes ; Exploitation Minière ; Histoire ; Identification des Plantes ; Langue Etrangère — Occidental ; Langues Hermétiques — Magikane, Arcane Naine ; Linguistique ; Métallurgie ; Sens de la Magie.

POSSESSIONS
Robes ; matériel d'écriture ; bougies ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; assortiment d'outils improvisés ; parchemins et chiffons divers ; copies de plusieurs inscriptions.

Engingneurs

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	53	34	3	4	8	25	1	33	50	30	43	49	22

COMPÉTENCES
Alphabétisation — Khazalide, Occidental ; Exploitation Minière (renforcée — voir **WJRF**); Langue Etrangère — Occidental ; Métallurgie ; Pictographie — Guilde des Engingneurs Nains ; Piégeage ; Reconnaissance des Pièges ; Travail du Bois ; Travail du Métal.

POSSESSIONS
Comme les Artisans.

Brogar, Capitaine Mercenaire, ex-Sergent, ex-Soldat, ex-Combattant des Tunnels

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	80	51	5	6	13	42	3	35	91	38	83	60	41

COMPÉTENCES
Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Escalade ; Esquive ; Exploitation Minière ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Orientation (sous terre uniquement) ; Travail du Métal.

POSSESSIONS
Chemise de mailles à manches, cagoule et jambières de mailles, casque et bouclier (3 PA — Tête ; 2 PA — Ailleurs) ; hache magique (**CC** +10, **F** +1) ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) ; carquois avec 20 carreaux ; corde de 9 m et grappin.

Sergent Nain Typique

L'expédition de Cranneg compte cinq sergents. Chacun commande un escadron de dix Nains de troupe.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	71	41	4	5	11	41	2	31	61	41	61	61	31

COMPÉTENCES
Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Escalade ; Esquive ; Exploitation Minière ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Orientation (sous terre uniquement) ; Travail du Métal.

POSSESSIONS
Chemise de mailles à manches, casque et bouclier (2 PA — Tête/tronc/bras ; 1 PA — Ailleurs) ; arme simple ; corde de 9 m et grappin.

Nain de Troupe Typique

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	61	31	4	5	9	31	2	31	61	31	61	51	21

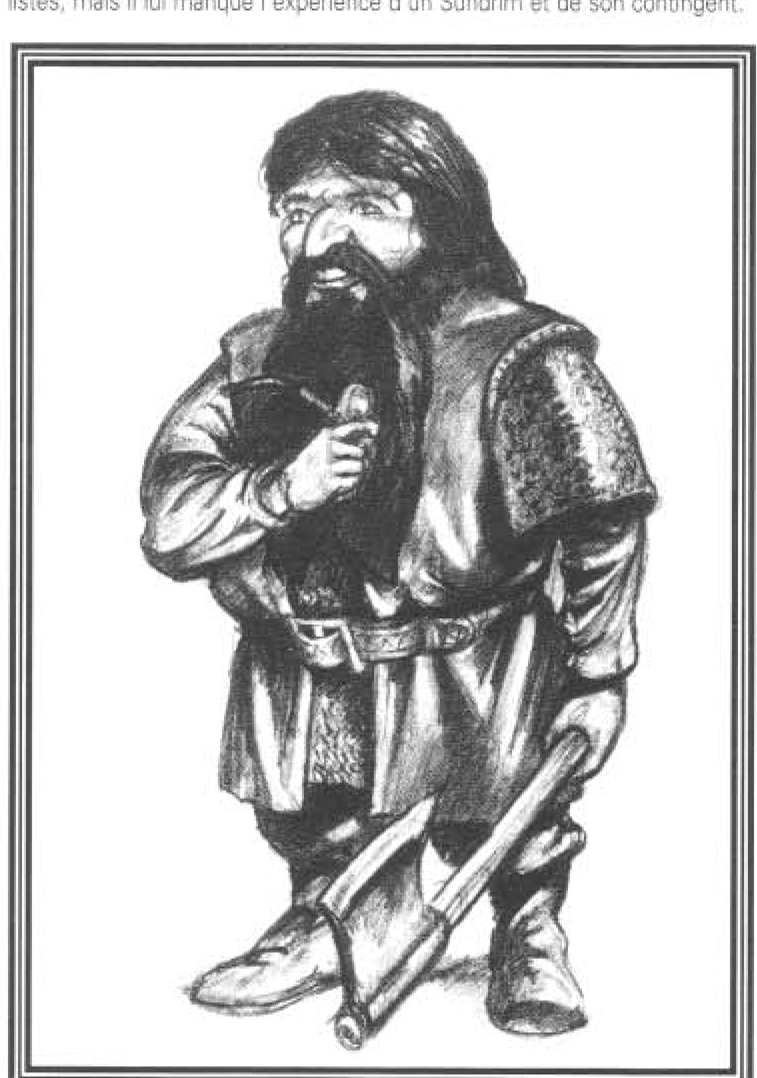
COMPÉTENCES
Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Escalade ; Esquive ; Exploitation Minière ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Orientation (sous terre uniquement) ; Travail du Métal.

POSSESSIONS
Chemise de mailles à manches, casque et bouclier (2 PA — Tête/tronc/bras ; 1 PA — Ailleurs) ; arme simple ; corde de 9 m et grappin.

NOTE : Dans chaque escadron, deux des Nains de troupe disposent d'arbalètes (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) et d'un carquois de 20 carreaux, en plus de l'équipement standard.

L'Armée de Mendri

L'armée de Mendri est numériquement supérieure à celle des royalistes, mais il lui manque l'expérience d'un Sundrim et de son contingent.





Elle est composée d'une centaine de Nains de troupe, répartis en escadrons de dix menés par un sergent. A tous les niveaux, ces troupes et leurs sergents sont identiques à ceux de l'expédition royaliste — ils sont simplement deux fois plus nombreux. Les personnages suivants viennent s'y ajouter :

Grumdin, Commandant Général, Chevalier Errant, ex-Capitaine Mercenaire

Grumdin est un solide gaillard — pas aussi puissamment bâti que Brogar, mais plus communicatif et d'une plus grande agilité intellectuelle. Tout le monde sait qu'il est le puissant bras droit de Mendri, ainsi qu'un commandant expérimenté et capable : *« Tiens, Monseigneur Cranneg, quelle agréable surprise ! Qu'avez-vous donc là ? Quelque chose pour notre très cher roi, peut-être ? »*

Kazran, Clerc de Grungni, Niveau 3

Les différences entre Kazran et Cranneg ne se limitent pas simplement au fait qu'ils sont dans des camps opposés. Alors que Cranneg ne sert que sa propre personne à force de machiavélisme, Kazran est totalement dévoué à sa cause. Mendri est le roi légitime, et ceux qui ne sont pas d'accord sont des traîtres à la race, qui méritent d'être damnés aussi bien dans ce monde que dans l'autre. La Couronne de Hargrim revient légitimement à Mendri ; tant qu'il y aura un souffle de vie chez Kazran, aucun traître, aucun hérétique ne pourra l'en priver : *« Au nom de Grungni et de notre race, je vous l'ordonne, ne luttez pas contre notre cause juste et glorieuse. Rendez la Couronne, confessez votre hérésie et priez pour être pardonnés ! »*

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	43	30	4	5	11	43	1	41	77	52	69	80	40

COMPÉTENCES

Alphabétisation — Khazalide ; Connaissance des Parchemins ; Conscience de la Magie ; Eloquence ; Exploitation Minière ; Histoire ; Identification des Morts-Vivants ; Incantations — voir ci-dessous ; Langues Hermétiques — Magikane, Arcane Naine ; Méditation ; Métallurgie ; Sens de la Magie ; Théologie.

SORTS : 27 Points de Magie.

Magie Mineure : Alarme Magique, Don de Langues, Feux Follets, Flammerole, Luminescence, Ouverture, Renfort de Porte, Sommeil, Sons, Verrou Magique, Zone de Chaleur, Zone de Silence.

Magie de Bataille : *Niveau 1* — Aura de Résistance, Boule de Feu, Débilité, Force de Combat, Guérison des Blessures Légères, Rafale de Vent ;
Niveau 2 — Aura de Protection, Brouillard Mystique, Démolition, Eclair, Frénésie Magique, Panique Magique, Ralliement Magique, Zone de Fermeté ;
Niveau 3 — Fuite, Instabilité Magique, Invulnérabilité aux Flèches, Peur Magique, Pont Magique, Stupidité Magique.

Magie Elémentale : *Niveau 1* — Assaut de Pierres, Zone de Dissimulation ;
Niveau 3 — Effondrement.

POSSESSIONS

Robe d'Endurance +2 ; bâton ; hache ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; parchemin permettant 3 incantations d'*Assaut de Pierres* ; *Joyau d'Energie* (10 Points de Magie).

Bestiaire : Le Poltergeist

Le Poltergeist est une créature éthérale morte-vivante, proche des Fantômes ou des Apparitions. Comme la plupart des morts-vivants éthéraux, il est issu de la force vitale désincarnée d'une créature morte dans des circonstances inhabituelles ou traumatisantes et/ou qui n'a pas été inhumée convenablement.

Un Poltergeist hante une zone particulière (généralement l'endroit de sa mort) qu'il ne quittera que contraint par la magie.

Sa capacité à déplacer des objets — et par là même à combattre en les lançant sur ses ennemis — est également limitée à une zone particulière. Le Poltergeist ne peut affecter des choses qui se trouvent en dehors de la zone hantée, à moins qu'il n'ait été contraint de la quitter. Il peut cependant en ramasser dans son domaine et les projeter au-delà de ses limites.

Physique : Les Poltergeists sont invisibles dans le monde physique ; les autres créatures éthérales les distinguent parfois sous la forme de silhouettes humanoïdes brumeuses ou de visages convulsés désincarnés. Ils sont toujours silencieux et il est impossible de communiquer avec eux.

Traits Psychologiques : Les Poltergeists sont sujets à l'*instabilité* en dehors de la zone qu'ils hantent. Ils sont immunisés contre les effets psychologiques et ne peuvent être forcés d'abandonner le combat. Ils provoquent la *peur* chez les créatures vivantes lorsqu'ils attaquent (voir *Règles Spéciales*, ci-dessous).

Regles Spéciales : Les Poltergeists ne sont pas affectés par les armes non-magiques ; les personnes et les créatures qui ne peuvent les distinguer ne peuvent pas non plus les attaquer. Il n'est toutefois pas nécessaire de voir un Poltergeist pour diriger contre lui des sorts tels que *Destruction des Morts-Vivants* ou *Annihilation de Morts-Vivants* — tous les Poltergeists qui se trouvent à portée sont affectés.

De la même manière, un Poltergeist peut être détruit par une *Zone de Sanctuaire, de Vie* ou *de Pureté* placée sur la zone hantée — un Test d'**I** lui permet cependant d'éviter le sort, à condition que ce dernier ne recouvre pas tout son domaine. Si le Poltergeist est détruit, la *Zone* (quel que soit son type) est dissipée en même temps.

Les Poltergeists peuvent être contrôlés comme les Squelettes et les Zombies ; c'est la seule façon de leur faire quitter leur habitat. Lorsqu'un Nécromant oblige un Poltergeist à sortir de son domaine, ce dernier peut, avec un Test de **FM** (chaque tour), rejeter ce contrôle — ses liens avec le lieu où il est mort sont vraiment très solides.

Les Poltergeists combattent en jetant des objets. Ils sont capables, par télékinésie, d'en soulever dans un rayon de 3 m d'eux. Leur score d'**A** indique combien ils peuvent en lancer dans un même round — tous ne visant pas nécessairement la même cible.

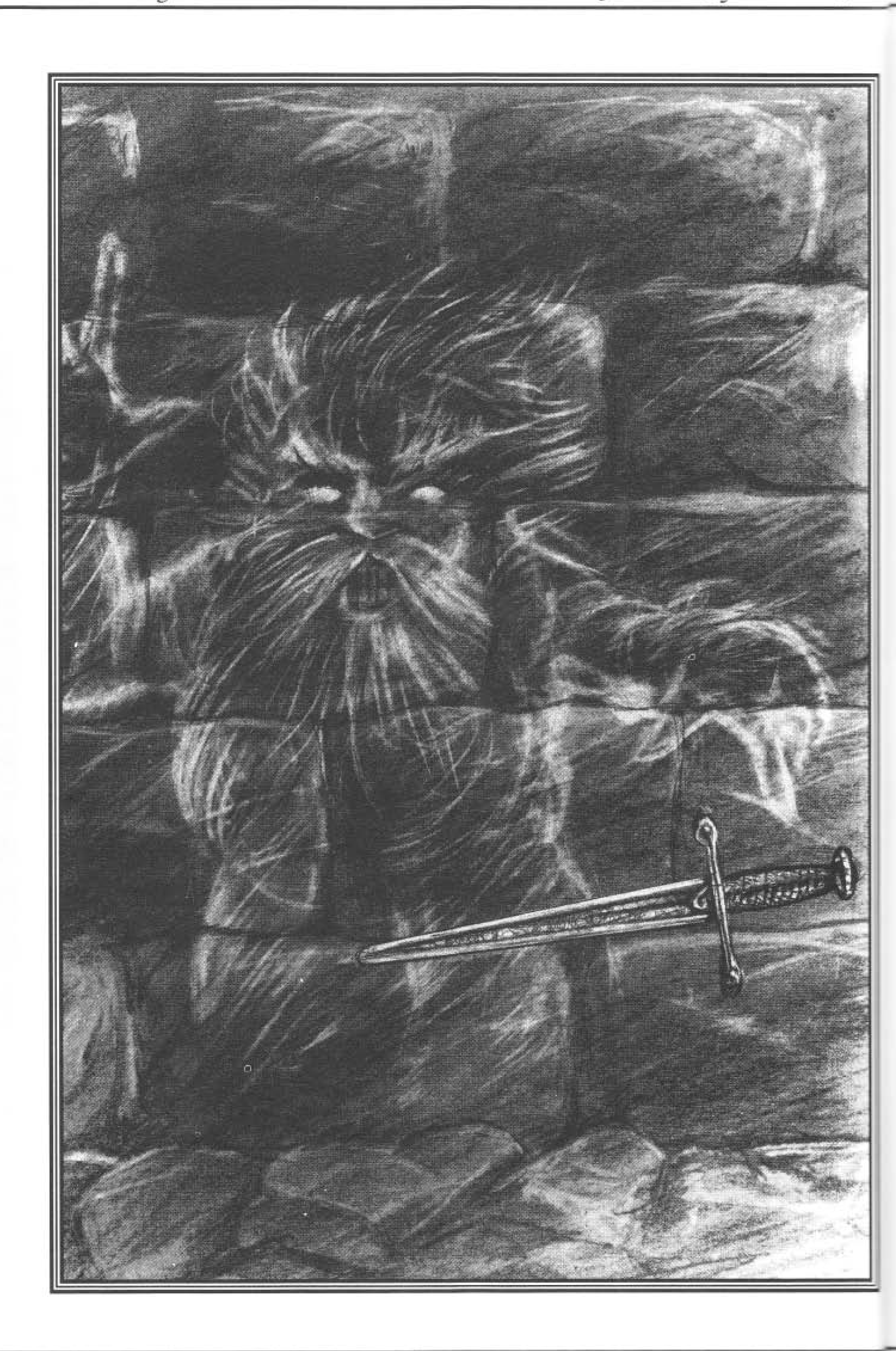
Ces "armes" peuvent atteindre la taille d'une petite table, mais lorsqu'elles dépassent 300 points d'encombrement, une pénalité de -10 par tranche de 50 points supplémentaires est appliquée à la **CT** du mort-vivant. Celui-ci n'est jamais pénalisé pour l'utilisation d'armes de distance improvisées, mais il est possible d'esquiver ou de parer ses projectiles comme s'il s'agissait d'une mêlée.

Les dommages infligés par ses lancers sont normalement déterminés. Lorsque quelqu'un est atteint par un projectile d'un Poltergeist particulier, il doit réussir un Test de **Cl** (*Identification des Morts-Vivants* +10, Nécromant +10/niveau, Clerc de Mórr +10/niveau) pour ne pas immédiatement fuir la zone hantée. Ce test doit être renouvelé à chaque nouveau coup, mais une seule réussite suffit contre un Poltergeist particulier.

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	0	45	3	3	7	50	3	-	18	6	40	40	0









Cailission Œilargent, Assassin,
ex-Garde du Corps, ex-Chasseur de Primes, ex-Franc-Archer

« Je n'ai actuellement aucun but précis, j'attends de voir ce qui peut arriver. J'ai songé à me faire engager comme capitaine des archers par un des prinçaillons humains du sud, mais je ne suis pas pressé. Je ne crois pas qu'ils vont cesser de se faire la guerre de sitôt. Donc, si quelque chose d'intéressant se présente, j'y jetterai un coup d'œil. »

Cailission est de taille et de corpulence moyennes pour un Elfe ; avec l'association étonnante de ses cheveux blancs, de ses yeux argent et de sa peau extrêmement pâle, il semble avoir été sculpté dans un bloc de pierre claire.

Il appartenait autrefois au *Fir Rannascath*, un groupe de guerriers-éclaireurs elfes qui protégeaient les voyageurs dans la Forêt de Loren dont il est originaire. Des hors-la-loi humains l'ont laissé pour mort après avoir attaqué sa caravane et il a passé près d'un an à les pourchasser. Sa vengeance accomplie, il s'est retrouvé complètement désœuvré — il avait trop changé pour rentrer chez lui, mais son gibier s'étant épuisé, il n'avait plus d'endroit où aller ni de but à atteindre. Il a rejoint un groupe d'aventuriers dans les hautes passes de La Voûte et va où le destin le mène. L'idée lui est venue de se diriger vers les Principautés Frontalières afin de former une compagnie d'archers ou de louer ses services comme assassin. Il a été guidé par sa vengeance pendant si longtemps que, maintenant qu'elle est assouvie, plus rien ne le motive. Toujours hanté par l'échec qu'il a connu dans la protection de la caravane, il ne parle pas des raisons qui le poussent à voyager.



Borgin Barbefendue, Explorateur,
ex-Apprenti Sorcier, ex-Estudiant, ex-Erudit

« Les cités perdues se comptent par douzaines dans cette région — autrefois, pas un seul sommet, pas une seule vallée n'était occupé par des Nains. Avant les peaux-vertes. De nos jours, personne ne connaît l'étendue de ce qui a été perdu, et le souvenir même en est parfois tombé dans l'oubli. Je ne m'attends pas à ce que vous le compreniez, mais l'histoire et la tradition sont des choses très importantes pour nous autres, Nains. Le simple fait de penser aux noms et aux chroniques perdus peut me rendre fou. Et puis, qui peut dire ce qui se trouve là-bas et n'attend que d'être découvert ? »

Borgin est solidement bâti et arbore une impressionnante barbe noire à deux pointes généralement coincée dans sa ceinture. Ses manières sont paisibles, il songe surtout à améliorer ses connaissances et sa promptitude lui permet souvent d'éviter les conflits ; ses voyages l'ont cependant conduit dans des lieux dangereux et sauvages si bien qu'il est capable de veiller sur sa personne.

Borgin a été apprenti chez un Sorcier nain de Zhufbar et a développé un goût prononcé pour l'histoire et le savoir des Nains. Il a sillonné les Montagnes-du-Bout-du-Monde où il a visité des sites historiques et recherché des citadelles oubliées. Il rêve de retrouver une de celles qui ont disparu au cours des Guerres Gobelines et dont l'existence n'est actuellement connue que parce qu'elles sont citées dans d'anciennes chroniques. La Vallée du Yetzin a été source de nombreuses surprises et il y reste certainement encore beaucoup à découvrir — peut-être assez pour établir une réputation ?

AGE : 76 ans
POINTS DE DESTIN : 2
ALIGNEMENT : Bon (tendances neutres)
RELIGION : Liadriel (sans dévotion)
POINTS DE FOLIE : 2

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	37	33	4*	3	6	63	1	44	46	55	50	48	49

Plan de Carrière Actuel (Assassin)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	$+30^{3}$	$+30^{4}$	$+1^{1}$	$+1^{1}$	$+6^{6}$	$+30^{3}$	$+3^{3}$	$+30^{3}$	$+20^{1}$	$+20^{1}$	$+20^{3}$	$+20^{2}$	$+20^{2}$

^{12346} Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	67	73	5*	4	12	93	4	74	56	65	80	68	69

COMPÉTENCES
Acuité Visuelle ; Adresse au Tir ; Alphabétisation — Fan-Elthárin et Occidental ; Armes de Spécialisation — Lasso, Couteau de Lancer, Armes de Parade, Armes de Poing ; Bagarre ; Camouflage Rural et Urbain ; Chance ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Désarmement ; Escalade ; Filature ; Force Accrue* ; Langue Etrangère — Occidental ; Musique — Luth ; Pistage.

POSSESSIONS
Veste de cuir, cotte de mailles sans manches et casque (1 PA — Tête/tronc ; 0/1 PA — Bras) ; arc elfique (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 1) ; carquois avec 20 flèches ; garrot ; 4 couteaux de lancer (**P** 4/8/20, **FE** T, **Rch** 1) ; corde de 7,5 m avec grappin ; cheval avec harnachement, selle et sacoches contenant une tente individuelle, du matériel de couchage et de cuisine, une gourde d'eau de 2 litres avec une bandoulière, un luth dans une boîte en bois, une bourse renfermant 88 CO, 13/6 et deux pierres précieuses (50 CO chaque).

OBJETS MAGIQUES
Epée magique (**D** +3) ; 6 *Flèches au Vol Infaillible* ; *Corde Enchantée*, 2,4 m ; dague magique — *attaque empoisonnée*.

Notes

AGE : 86 ans
POINTS DE DESTIN : 3
ALIGNEMENT : Neutre (tendances bonnes)
RELIGION : Grungni (sans dévotion)

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	43	29	4	5*	8	27	1	21	54	38	54	57	25

Plan de Carrière Actuel (Explorateur)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	$+20^{2}$	$+20^{2}$	$+1^{1}$	+1	$+6^{6}$	^{3}	$+1^{1}$	$+20^{2}$	$+20^{2}$	$+30^{3}$	$+20^{2}$	$+20^{3}$	$+20^{2}$

^{1236} Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	63	49	5	7*	14	57	2	41	74	68	74	87	45

COMPÉTENCES
Alphabétisation — Khazalide, Occidental et Orrakh ; Ambidextrie ; Astronomie ; Cartographie ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Runes ; Escalade ; Evaluation ; Exploitation Minière ; Fuite ; Histoire ; Identification des Plantes ; Incantations — Magie Mineure ; Langage Secret — Classique ; Langue Etrangère — Occidental ; Langue Hermétique — Magikane ; Législation ; Linguistique ; Métallurgie ; Numismatique ; Orientation ; Pistage ; Résistance Accrue* ; Sens de la Magie.

POINTS DE MAGIE : 4
Magie Mineure : Don de Langues, Flammerole, Luminescence, Para-Pluie, Sommeil, Zone de Chaleur, Zone de Silence.

POSSESSIONS
Veste de cuir (0/1 PA — Tronc/bras) ; épée ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) et 20 carreaux ; matériel d'écriture ; livres : *La Poésie Epique Naine de l'Age Héroïque, Encyclopédie des Citadelles Perdues, Vol II : La Passe du Feu Noir et l'Ouest* ; poney avec selle et harnachement, sacoches avec tente à une place, matériel de couchage et de cuisine ; boîte à parchemins garnie de gemmes (10 CO) ; pour 500 CO de pierres précieuses cachées dans les vêtements ; 97 CO, 14/6.

OBJETS MAGIQUES
Joyau de Pouvoir (énergie) contenant 10 Points de Magie ; *Loupe d'Erudition* — un personnage ayant la compétence *Alphabétisation* comprendra toute forme d'écriture en regardant à travers la loupe ; *Amulette d'Adamantine** ; *Amulette de Charbon* (3 charges) ; *Bottes de Vitesse*.

Notes



Lars Mortensen, Chevalier Errant,

ex-Sergent Mercenaire, ex-Combattant Embarqué

« Est-elle bonne la vie d'aventure ? Mercenaire, c'était bien, mais l'aventure, c'est pas de capitaine qui vous dit va là, fais ça tout le temps. Beaucoup mieux. Et bonne paye si on survit. Encore un an, peut-être deux, et je retourne en Norsca avec ma saga et deviens Jarl — argent, terres, guerriers, tout. Ou peut-être je me lasserai pas des aventures. Quand je rentrerai chez moi, j'emmènerai beaucoup d'or, beaucoup d'histoires, c'est sûr. »

Lars est un homme immense doté de cheveux blonds hirsutes et d'une courte barbe mal peignée. Ses yeux d'un bleu glacé sont généralement rieurs, mais il peut devenir très sérieux en vraiment peu de temps — bien des gens sont morts pour avoir été surpris par la vitesse du changement. C'est un dévot d'Ulric (Olric, comme il est appelé en Norsca) et il n'aime pas l'impiété. D'autres sont également morts pour cette raison. Il est aussi terriblement superstitieux et collectionne avidement amulettes et talismans, qu'ils soient authentiques ou non.

Lars a grandi sur les côtes sauvages de la Norsca occidentale et a accompli de nombreux voyages, qui n'ont pas tous été paisibles, vers le Vieux Monde. Comme pour bien des jeunes Nordiques, la curiosité et l'appât du gain l'ont amené à devenir mercenaire, puis aventurier. Il rêve d'amasser or et gloire, de rencontrer un poète qui écrira sa saga et de retourner en Norsca en héros pour s'y établir, riche et honoré. Il est courageux — insensé, diraient certains Occidentaux — mais pas imprudent. Car si une mort héroïque est une bonne chose, personne ne raconte de saga dont le héros serait un inconscient. Bien sûr, l'idée que Lars se fait de la folie diffère légèrement de celle de l'Occidental moyen.



Oleg Kuryitsin, Capitaine Mercenaire,

ex-Explorateur, ex-Eclaireur, ex-Chasseur

« Autrefois, je gagnais ma vie en conduisant des caravanes sur la route commerciale et à travers les Crocs de l'Hiver, mais cette époque est révolue. Vous passez trop de temps avec des marchands nerveux et vous finissez par avoir peur de la plus petite ombre. Et puis, vous ne voyez rien du pays si vous vous limitez à la route commerciale. Tout ce que vous voyez, ce sont les gens qui la fréquentent, et vous avez le même spectacle dans les cités. »

Originaire de Kislev, Oleg possède la plupart des caractéristiques physiques des guerriers ungols qui traversèrent les Steppes à cheval, huit siècles plus tôt. Il est de taille moyenne, mince et nerveux ; son fin visage de faucon est souligné par de hautes pommettes et des yeux brun foncé étroits. Ses cheveux et sa maigre moustache sont noirs.

Oleg est indépendant et taciturne, peu intéressé par la conversation et les relations sociales. Habitué à se débrouiller tout seul dans la nature, il ne passe que peu de temps en compagnie des humains.

Après avoir travaillé pendant cinq ans comme éclaireur dans la Vallée du Yetzin, il a décidé que l'existence ne se limitait pas à chaperonner des marchands sur la route commerciale. Il s'est donc mis à explorer la vallée et la région environnante, à la recherche d'aventures et, qui sait, de certains des trésors que leurs habitants passés sont supposés avoir abandonnés. Aussi loin que sa mémoire remonte, il a toujours entendu des rumeurs sur une passe perdue qui mènerait à une route naine, laquelle contournerait les Terres Sombres pour rejoindre directement Cathay ; ce n'est peut-être qu'une légende sans fondements, mais si Oleg pouvait découvrir cette voie, sa fortune serait faite.

AGE : 24 ans
POINTS DE DESTIN : 2
ALIGNEMENT : Neutre
RELIGION : Ulric
POINTS DE FOLIE : 3
TROUBLE : Frénésie

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	31	29	5†	4	7	42*	1	31	35	23	25	33	36

Plan de Carrière Actuel (Chevalier Errant)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	$+30^{3}$	^{2}	$+3^{3}$	$+1^{1}$	$+4^{4}$	$+20^{2}$	$+2^{2}$		$+30^{3}$	$+10^{1}$	$+30^{3}$	^{1}	$+10^{1}$

1234 Promotions de caractéristiques prises

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	61	49	8†	5	11	62*	3	31	65	33	55	43	46

COMPÉTENCES
Armes de Spécialisation — Lance, Fléau, Armes à Deux Mains, Armes de Parade ; Bagarre ; Canotage ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Force Accrue† ; Héraldique ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Langue Etrangère — Occidental ; Manœuvres Nautiques ; Natation ; Réflexes Eclairs* ; Résistance à l'Alcool ; Vision Nocturne.

POSSESSIONS
Cotte de mailles à manches, casque et bouclier (2 PA — Partout) ; épée ; lance de cavalerie (**I** +20, **Toucher** +10, **D** +2, **Prd** -20, voir notes dans le livre de règles) ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) ; 12 carreaux ; sac à dos ; grappin et corde de 9 mètres ; manteau à capuche bordé de fourrure ; pendentif en forme de tête de loup en argent (10 CO), crâne de rat suspendu à une lanière de cuir, pendentif de bronze en forme d'ancre, pendentif de fer en forme de hache de pierre, pendentif en argent en forme de pointe de flèche de pierre ; bracelet en argent (2 CO) ; cheval avec selle et bride, sacoches de selle contenant une tente à une place et du matériel de couchage et de cuisine, 2 bouteilles de cognac râpeux, une lanterne, un flacon d'un litre d'huile ; bourse avec 231 CO, 1/6 et 4 pierres précieuses (100 CO, 150 CO, 50 CO, 50 CO) ; boucle de ceinture en or (35 CO).

OBJETS MAGIQUES
Hache de bataille magique, **CC** +10, *Force de Frappe* (un coup de **F** 15 par jour) ; *Amulette de Fer* (+20 aux Tests de **FM** contre la magie) ; *Amulette d'Argent Vertueux* (immunise contre les effets psychologiques dus aux morts-vivants), *épée chasseresse* contre les Gobelinoïdes.

Notes

AGE : 26 ans
POINTS DE DESTIN : 2
ALIGNEMENT : Neutre
RELIGION : Taal

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	26	3	5*	7	31	1	25	33	32	28	38	23

Plan de Carrière Actuel (Capitaine Mercenaire)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	$+30^{3}$	$+30^{3}$	$+2^{2}$	$+2^{2}$	$+6^{6}$	$+20^{2}$	$+2^{2}$	$+10^{2}$	$+40^{2}$	$+10^{3}$	$+30^{2}$	$+10^{2}$	$+20^{2}$

236 Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	67	56	5	7*	13	51	3	45	53	62	48	58	43

COMPÉTENCES
Acrobatie Equestre ; Acuité Auditive ; Alphabétisation ; Armes de Spécialisation — Lance ; Camouflage Rural ; Cartographie ; Déplacement Silencieux Rural ; Désarmement ; Equitation ; Esquive ; Immunité contre les Poisons ; Langage Secret — Forestier ; Linguistique ; Orientation ; Pictographie — Bûcheron, Eclaireur ; Pistage ; Résistance Accrue* ; Soins des Animaux.

POSSESSIONS
Veste de cuir et jambières, chemise de mailles, casque et bouclier (2 PA — Tête/tronc ; 1/2 PA — Ailleurs) ; épée ; lance (**I** +10/+20, **CC** +10 — voir livre de règles) ; 2 dagues (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arc court (**P** 16/32/150, **FE** 3, **Rch** 1) ; carquois de 30 flèches ; cheval de selle, selle et filet, corde de 9 mètres, sacoches avec une tente à une place et du matériel de couchage et de cuisine, un bidon d'eau d'un litre, 4 pièges pour petits animaux ; bourse avec 135 CO, 17/8 et deux pierres précieuses (50 CO chaque).

OBJETS MAGIQUES
Amulette de Cuivre Trois Fois Béni ; 2 doses de *Potion de Soins* ; *Anneau de Protection* contre les Hommes-bêtes ; 10 *Flèches au Vol Infaillible*, épée magique (**I** +5) ; 6 *Flèches de Division* †.
† Voir **Repose Sans Paix**.

Notes



Fiathiriel Eauderoche, Sorcier,

ex-Apprenti Sorcier

« Je me suis mis à aller de-ci, de-là, pour voir ce qu'il y avait à voir. J'ai songé que je pourrais traverser les Principautés Frontalières et peut-être aller jusqu'en Arabie, pour m'arrêter dès que quelque chose attirerait mon attention ; l'Arabie attendra si je tombe sur une occasion plus intéressante. Comme mon vieux maître disait, si vous ne voyez rien, vous n'apprenez rien. »

Fiathiriel est un Elfe de petite taille et très mince. Ses cheveux sont blonds comme les blés, avec une légère tendance à tourner au roux, et ses yeux bleu-vert. Parmi les siens, les cheveux roux sont considérés comme un signe de mauvaise chance ou de malveillance (la plupart des Elfes Sombres sont roux) et Fiathiriel a grandi sous la méfiance de ses congénères les plus superstitieux. En réaction, il a développé un esprit frondeur qui est à mi-chemin entre l'humour noir et le pur mauvais goût. Il trouve toujours une remarque inopportune à faire lorsque tout le monde s'en passerait bien.

C'est sans doute la façon dont les gens se limitent aux apparences qui l'a mené à se spécialiser dans l'illusion. Il éprouve un profond mépris pour ceux qui portent des jugements hâtifs reposant uniquement sur la façade et ne cherchent pas à creuser sous la surface. *« L'habit ne fait pas le clerc »* est l'un de ses dictons préférés.

Comme bien des choses dans son existence, son errance a commencé sur une lubie. Il suit la route commerciale qui conduit aux Principautés Frontalières et, peut-être, si l'envie lui en prend, ira-t-il jusqu'en Arabie. Pour l'instant, il se contente de voyager et d'observer.



Klaus Treuer, Druide,

ex-Herboriste, ex-Ovate

« Rien ne va plus dans cette région — ceux de ma foi ont été exterminés il y a plus d'un siècle, et depuis, les choses sont allées de mal en pis. Il faut y remédier. »

Klaus est grand et mince, sa voix est douce et ses gestes mesurés. Ses cheveux châtain clair paraissent légèrement marbrés. Son regard marron pâle — presque de la couleur de l'ambre — est incroyablement ferme. Il fait toujours preuve d'une grande réserve et ne parle jamais sans nécessité. C'est un fidèle de la Foi Antique depuis sa naissance dans la Forêt des Ombres et il est Druide depuis un peu plus d'un an.

Klaus considère qu'il a pour mission de découvrir ce qui s'est passé dans la vallée depuis que la Foi Antique en a été éradiquée par les Orques et d'y remédier dans la mesure de ses capacités.

Malkin, son esprit familier — que lui seul voit, sous la forme grise et brumeuse d'un chat domestique — reste en permanence près de lui. Klaus sait que sa présence symbolise le fait qu'il a été accepté comme Druide et qu'il doit toujours le traiter avec le respect dû à un égal.

Age : 98 ans
Points de Destin : 3
Alignement : Bon (tendances neutres)
Religion : Mórr (que les Elfes nomment Sarriel, le dieu des rêves)

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	37	30	3	3	6	67	1	44	40	58	49	47	43

Plan de Carrière Actuel (Sorcier Niveau 3)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10[1]	+10[1]	+1[1]	+1[1]	+4[4]	+30[3]		+20[2]	+20[2]	+30[3]	+20[2]	+20[2]	

[1234] Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	47	40	4	4	10	97	1	64	60	88	69	67	43

Compétences
Acuité Visuelle ; Alphabétisation — Fan-Elthárin, Occidental ; Chant ; Connaissance des Parchemins ; Connaissance des Runes ; Conscience de la Magie ; Cryptographie ; Evaluation ; Hypnotisme ; Identification des Morts-Vivants ; Identification des Plantes ; Incantations — voir ci-dessous ; Langue Etrangère — Occidental ; Langues Hermétiques — Magikane, Arcane Elfe ; Méditation ; Sens de la Magie.

Sorts : 43 Points de Magie.

Magie Mineure : Alarme Magique, Don de Langues, Feux Follets, Ouverture, Para-Pluie, Renfort de Porte, Sommeil, Sons, Verrou Magique, Zone de Chaleur, Zone de Silence.

Magie de Bataille : *Niveau 1* — Animosité Magique, Aura de Résistance, Boule de Feu, Débilité, Guérison des Blessures Légères ;
Niveau 2 — Aura de Protection, Eclair, Frénésie Magique, Panique Magique.

Magie Illusoire : *Niveau 1* — Action Secrète, Apparence Illusoire, Décalage Illusoire, Désorientation de l'Ennemi, Répliques ;
Niveau 2 — Apparence Fantomatique, Constructions Illusoires, Forêts Illusoires, Hallucination, Palimpseste ;
Niveau 3 — Confusion Universelle, Disparition, Ennemi Illusoire.

Possessions
Armure de cuir (0/1 PA — Partout) sous sa tunique ; épée ; dague (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; cheval de selle, sacoches contenant une tente à une place, du matériel de couchage et de cuisine et 174 CO, 13/6, 2 pierres précieuses (50 CO chaque) cachées dans les vêtements.

Objets Magiques
Parchemin portant le sort *Zone de Fermeté* ; *Corde Enchantée*, 3 mètres ; *Joyau de Pouvoir*, contient 9 Points de Magie ; *Anneau de Protection* contre les sorts de Magie de Bataille ; *Baguette de Jais* ; *Potion de Vol*, 3 doses.

Age : 23 ans
Points de Destin : 2
Alignement : Neutre
Religion : Foi Antique (Familier : chat)

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	28	32	3	3	6	30	1	29	33	37	34	36	29

Plan de Carrière Actuel (Druide Niveau 3)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+10[1]	+10[1]	+1[1]	+1[1]	+4[4]	+20[2]		+20[2]	+20[2]	+30[3]	+20[2]	+20[2]	+20[1]

[1234] Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	38	42	4	4	10	60*	1	49	53	67	54	56	39

Compétences
Alphabétisation ; Ambidextrie ; Astronomie ; Bagarre ; Chasse ; Connaissance des Plantes ; Conscience de la Magie ; Déplacement Silencieux Rural ; Divination ; Emprise sur les Animaux ; Equitation ; Identification des Plantes ; Incantations — voir ci-dessous ; Langage Secret — Classique, Langage de Guilde ; Langue Hermétique — Druidique ; Méditation ; Pathologie ; Pictographie — Druide ; Pistage ; Préparation de Poisons ; Radiesthésie ; Réflexes Eclairs* ; Sens de la Magie ; Sixième Sens ; Soins des Animaux ; Traumatologie.

Sorts : 21 Points de Magie.

Magie Mineure : Don de Langues, Luminescence, Para-Pluie, Sommeil.

Magie de Bataille : *Niveau 1* — Débilité, Guérison des Blessures Légères, Rafale de Vent ;
Niveau 2 — Aura de Protection, Panique Magique ;
Niveau 3 — Fuite, Peur Magique.

Magie Elémentale : *Niveau 1* — Assaut de Pierres, Nuage de Fumée, Zone de Dissimulation ;
Niveau 2 — Incendie, Pluie Torrentielle, Résistance au Feu ;
Niveau 3 — Air Fétide, Conjuration d'un Elémental, Création de Sables Mouvants.

Magie Druidique : *Niveau 1* — Anti-Poisons, Contrôle des Animaux, Guérison des Animaux ;
Niveau 2 — Agressivité Végétale, Averse de Grêle, Contrôle des Animaux Géants, Métamorphose ;
Niveau 3 — Animation d'Arbre, Décomposition, Zone de Pureté.

Possessions
Epée ; 2 dagues (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; cheval de selle, tente à une place et matériel de couchage, sacoche contenant du matériel de cuisine et 172 CO, 13/4.

Objets Magiques
Epée magique, **CC** +10, **D** +1 ; dague *Pierre de l'Aube* ; *Bottes de Saut* ; *Robe d'Endurance* +3†. † Voir **RSP**.



Giuseppi Tollucci, Chef Rebelle,
ex-Voleur, ex-Cambrioleur, ex-Racketteur

« La plupart des gens, ils ne quittent jamais leur maison. Ils ne voient pas plus loin que le bout de la rue où ils vivent. Ça ne les dérange pas, mais ça ne convient pas à Guiseppi. L'ennui, c'est que quand vous décidez de sortir du rang, ils veulent tous vous épingler. Tous les princes, les marchands et les autres, vous voulez pas qu'ils dirigent votre vie, alors ils vous écrasent comme une punaise. Mais pas Guiseppi. Faudra qu'ils se remuent pour rattraper ce bambino. »

Giuseppi est de taille moyenne, nerveux et parle tout le temps. C'est un natif de la cité tiléenne de Miragliano que son tempérament vif et inventif a conduit au crime — la seule issue ouverte à ceux qui appartiennent aux classes sociales défavorisées. Malgré son aversion naturelle pour la violence, il a rapidement gravi les échelons de la pègre miraglianaise, jusqu'à ce qu'une indélicatesse avec la fille d'un membre important du milieu l'oblige à aller faire carrière ailleurs. Très vite.

En traversant La Voûte, Giuseppi s'est aperçu qu'il avait été précédé. Il a alors décidé de se diriger vers les Principautés Frontalières — où, avec un peu de chance, il sera hors d'atteinte du père courroucé. Mais les mois passés sur la route ont transformé l'insouciant Tiléen. Il en est venu à se considérer comme un symbole de l'universelle répression exercée par les riches et les puissants. Pour la première fois de sa vie, il défend une cause autre que la sienne. Accompagné de quelques solides gaillards, il estime qu'il pourrait commencer à rendre coup pour coup. Un jour, cela sera possible — mais en attendant, pourquoi s'inquiéter ? Mangeons, buvons, amusons-nous — et essayons de ne pas mourir demain.



Anders Gruber, Charlatan,
ex-Contrebandier, ex-Pilleur de Tombes, ex-Combattant des Tunnels, ex-Receleur

« Ma foi, je suppose que ce vent mauvais n'amène rien de bon. J'ai dû cesser mes activités à Helmgart de manière assez précipitée, mais ça m'a donné l'occasion de voyager, de rencontrer de nouvelles personnes, de voir de nouveaux paysages, et bien d'autres avantages. Le commerce à travers les montagnes a bien besoin d'être facilité — dans cette région, les opportunités sont nombreuses pour un entrepreneur qui voit loin. »

Anders est un homme corpulent et de taille moyenne ; ses cheveux raides sont couleur paille et ses yeux bleu clair. Il se considère plus comme un marchand entreprenant que comme un criminel et refuse de laisser "les bureaucrates étrangler le commerce avec leurs taxes et leurs réglementations". Il ne s'est jamais établi pour devenir un marchand conventionnel car il lui manque plusieurs des aptitudes les plus importantes — entre autres savoir lire et écrire — et la vie du bon côté de la loi lui paraîtrait trop facile et bien trop ennuyeuse.

Anders a débuté dans ce qu'il appelle les antiquités — le pillage de tombes et autres sites à trésor potentiels. Le côté dangereux de cette vie l'a amené à se reconvertir dans la distribution, jusqu'à ce qu'un malentendu avec la Régie d'Helmgart le pousse à partir vers le sud, pour un très long voyage d'affaires. Ayant trouvé peu de choses à vendre dans cette contrée isolée, Anders a été contraint d'improviser ; il a ainsi fait l'heureuse découverte que le profit découlant de la vente de marchandises ne dépend pas de la qualité de ces dernières.

AGE : 20 ans
POINTS DE DESTIN : 2
ALIGNEMENT : Neutre
RELIGION : Ranald

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	26	37	3	3	5	36	1	35	27	29	33	31	29

Plan de Carrière Actuel (Chef Rebelle)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	$+20^{2}$	$+30^{3}$	$+1^{1}$	$+3^{3}$	$+5^{5}$	$+20^{2}$	$+2^{2}$	$+10^{1}$	$+30^{3}$	$+10^{1}$	$+10^{1}$		$+10^{1}$

^{1235} Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	46	67	4	6	10	56	3	45	57	39	43	31	39

COMPÉTENCES
Armes de Spécialisation — Armes de Poing ; Bagarre ; Camouflage Urbain ; Coups Puissants ; Crochetage de Serrure ; Déplacement Silencieux Urbain ; Equitation ; Escalade ; Esquive ; Evaluation ; Fuite ; Identification des Plantes ; Jeu ; Langages Secrets — Jargon des Voleurs, Jargon des Batailles ; Pictographie — Voleur ; Pistage ; Reconnaissance des Pièges ; Vol à la Tire.

POSSESSIONS
Chemise de mailles sans manches, casque, veste de cuir, jambières (1 PA — Tronc/tête ; 0/1 PA — Ailleurs) ; épée ; 2 dagues (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) ; carquois de 20 carreaux ; coup-de-poing ; outils de voleur ; cheval de selle, tente à une place et matériel de couchage, sacoches contenant du matériel de cuisine et 235 CO, 17/4 ; anneau en or (5 CO), boucle d'oreille en or et grenat (3 CO).

OBJETS MAGIQUES
Epée magique, **CC** +20 ; dague magique, **CC** +10, pare les coups au corps à corps en donnant l'équivalent de 3 PA ; *Anneau de Protection* contre les sorts, +10 à tous les Tests de **FM** contre les sorts ; *Bottes de Vitesse*.

Notes

AGE : 20 ans
POINTS DE DESTIN : 2
ALIGNEMENT : Neutre
RELIGION : Ranald

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	27	32	3	3	6	32	1	29	31	37	35	32	35

Plan de Carrière Actuel (Charlatan)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	$+10^{2}$	$+10^{2}$	^{1}	$+1^{1}$	$+4^{4}$	$+20^{2}$	^{1}	$+20^{2}$	$+20^{2}$	$+20^{2}$	$+20^{2}$	$+20^{2}$	$+30^{2}$

^{124} Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	47	52	4	4	10	52	2	49	51	57	55	52	55

COMPÉTENCES
Bagarre ; Baratin ; Camouflage Rural et Urbain ; Canotage ; Chance ; Charisme ; Conduite d'Attelage ; Corruption ; Coups Assommants ; Coups Puissants ; Déplacement Silencieux Rural et Urbain ; Eloquence ; Escalade ; Escamotage ; Esquive ; Evaluation ; Langage Secret — Jargon des Voleurs ; Orientation (uniquement sous terre) ; Pictographie — Voleur ; Reconnaissance des Pièges ; Sens de la Répartie.

POSSESSIONS
Pince à levier ; épée ; 2 dagues (**I** +10, **D** -2, **Prd** -20) ; coup-de-poing ; bouclier, veste de cuir, jambières de cuir et casque métallique (2 PA — Tête ; 1/2 PA — Partout ailleurs) ; cotte de mailles à manches (1 PA — Tronc/bras/jambes, si portée) ; lanterne ; corde de 9 mètres ; corde de 9 mètres plus grappin ; arbalète (**P** 32/64/300, **FE** 4, **Rch** 2) ; carquois de 32 carreaux ; outils de voleur ; 4 attestations contrefaites vantant les vertus de "l'Elixir Universel du Professeur Gruber" ; 6 bouteilles d'eau colorée ; cheval de selle, tente à une place, matériel de couchage, sacoches contenant du matériel de cuisine et 327 CO, 11/4.

OBJETS MAGIQUES
Bottes de Silence † ; *Anneau de Protection* contre les pièges (+10 à tous les tests concernés, dommages réduits de moitié) ; *Potion de Soins*, 2 doses.
† Voir **RSP**.

Notes



Rogni Grimsson, Massacreur de Géants,

ex-Soldat, ex-Combattant des Tunnels, ex-Pourfendeur de Trolls

« J'ai entendu dire qu'il y avait des peaux-vertes et pire dans les environs. Quelle autre raison pourrais-je avoir de venir ici ? Je ne vois aucun mal à voyager avec vous si vous désirez ma protection. Que me donnerez-vous en échange ? »

Rogni est de taille moyenne, pour un Nain, et sa musculature puissante est remarquable — il n'y a pratiquement pas un pouce de graisse sur son corps. Ses yeux sont gris, ses cheveux teints en orange et raidis pour former la crête traditionnelle des Pourfendeurs de Trolls. La moindre portion apparente de sa peau est couverte de tatouages, et une lourde chaîne en or relie son nez à son oreille gauche. Il parle peu, est très fier et se met facilement en colère. Il ne mentionnera sa disgrâce à personne.

Rogni s'était particulièrement distingué au cours de sa première carrière parmi les guerriers de Caraz-a-Carak ; ayant rapidement progressé, il avait été engagé dans une troupe d'élite de combattants des tunnels chargée de rouvrir les tunnels du Bout-du-Monde et de vider les citadelles perdues de leurs occupants gobelinoïdes. Au cours d'une de ces expéditions, il a rencontré une créature morte-vivante éthérale et son courage lui a fait défaut. Pour accentuer sa honte, il était à ce moment-là chargé du commandement. La seule solution qui lui restait était de devenir Pourfendeur de Trolls. Il parcourt désormais les montagnes, traquant le danger là où il se trouve — seule une mort héroïque dans une situation sans espoir peut laver son infamie. Il ne s'accorde pas le droit de se déclarer Massacreur de Géants, car il n'a pas encore massacré de Géant — ah, s'il pouvait en trouver un...

KADAR-GRAVNING - TROISIEME JOUR.

TRADUCTION DU FRAGMENT DECOUVERT AU COURS DE NOTRE PREMIERE FOUILLE.

"LE RUGISSEMENT DU LION SUSCITE LA PEUR MEME DANS LES COEURS LES MOINS CRAINTIFS.

LE CHANT DES OISEAUX COMMANDE A TOUS DE SE LEVER, EMERVEILLES

LA CHUTE DANS LES TENEBRES EST UN VOYAGE SANS FIN ET LA RETOURNERONT TOUS CEUX QUI CROISENT LEUR CHEMIN."

DOCUMENT 3

KADAR-GRAVNING - SEPTIEME JOUR.

CERTITUDE : IL EXISTE TROIS PARCHEMINS, A LIRE DANS UN ORDRE PRECIS. NOUS POSSEDONS LE PREMIER ET LE TROISIEME, IL NOUS MANQUE LE DEUXIEME.

SUPPOSITION : IL EST DANGEREUX DE PENETRER DANS LES TOMBES SANS EXECUTER D'ABORD LE RITUEL. SELON LES INTERPRETATIONS, CELA POURRAIT PROVOQUER DES EFFONDREMENTS.

CONCLUSION : IL EST IMPERATIF DE DECOUVRIR LE DERNIER PARCHEMIN.

IL SERAIT ILLOGIQUE QU'IL SOIT CACHE DANS OU PRES DES TOMBES, MAIS TOUT LE RESTE DE LA CITADELLE DOIT ETRE EXAMINE.

NOUS NE DEVONS PAS PRENDRE LE RISQUE DE DETRUIRE LA CITADELLE ET AINSI D'ENFOUIR LA COURONNE.

DOCUMENT 4

Age : 47 ans
Points de Destin : 2
Alignement : Neutre
Religion : Grungni
Points de Folie : 4
Trouble : Témérité Pathologique

Profil Initial

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	45	27	3	4	7	25	1	23	55	32	51	55	23

Plan de Carrière Actuel (Massacreur de Géants)

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
	+40[4]	[1]	+3[3]	+3	+8[7]	+20[2]	+2[2]	+10[1]	[1]		+30[3]		

[1][2][3][4][7] Promotions de caractéristiques prises.

Profil Actuel

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	85	37	6	7*	14	45	3	33	65	32	81	55	23

Compétences
Armes de Spécialisation — Armes à Deux Mains ; Bagarre ; Coups Assommants ; Coups Précis ; Coups Puissants ; Désarmement ; Escalade ; Esquive ; Exploitation Minière ; Langage Secret — Jargon des Batailles ; Orientation (sous terre uniquement).

Possessions
Chemise de mailles sans manche (1 PA — Tronc), hache à deux mains (**I** -10, **D** +2), dague (**I** +10, **D** -2, **P** -20), sacoche de ceinture contenant des conserves pour deux jours, chaîne de nez en or (10 CO), bracelet en or (15 CO).

Objets Magiques
*Amulette d'Adamantine**.

Notes

Haine des Gobelinoïdes.

KADAR-GRAVNING : CINQUIEME JOUR

LAQUELLE DE CES TOMBES EST CELLE D'HARGRIM ?
TANT DE CHOSES SONTENCORE A DÉCOUVRIR !
QUAND SAURONS-NOUS QUE NOUS AVONS TOUT TROUVÉ ?

LA PLUS PROBABLE SEMBLE ÊTRE CELLE SINVÉE A L'OPPOSÉ DU TRÔNE MAIS L'OUVERTURE DE CHACUNE NOUS FERAIT PERDRE DU TEMPS ET DES VIES, ET GRANNEQ INSISTE SUR L'IMPORTANCE DE L'UN COMME DES AUTRES.
DE PLUS, LE PIEGE PRINCIPAL NOUS ÉCHAPPE ENCORE.

Document 5

KADAR-GRAVNING SIXIÈME JOUR

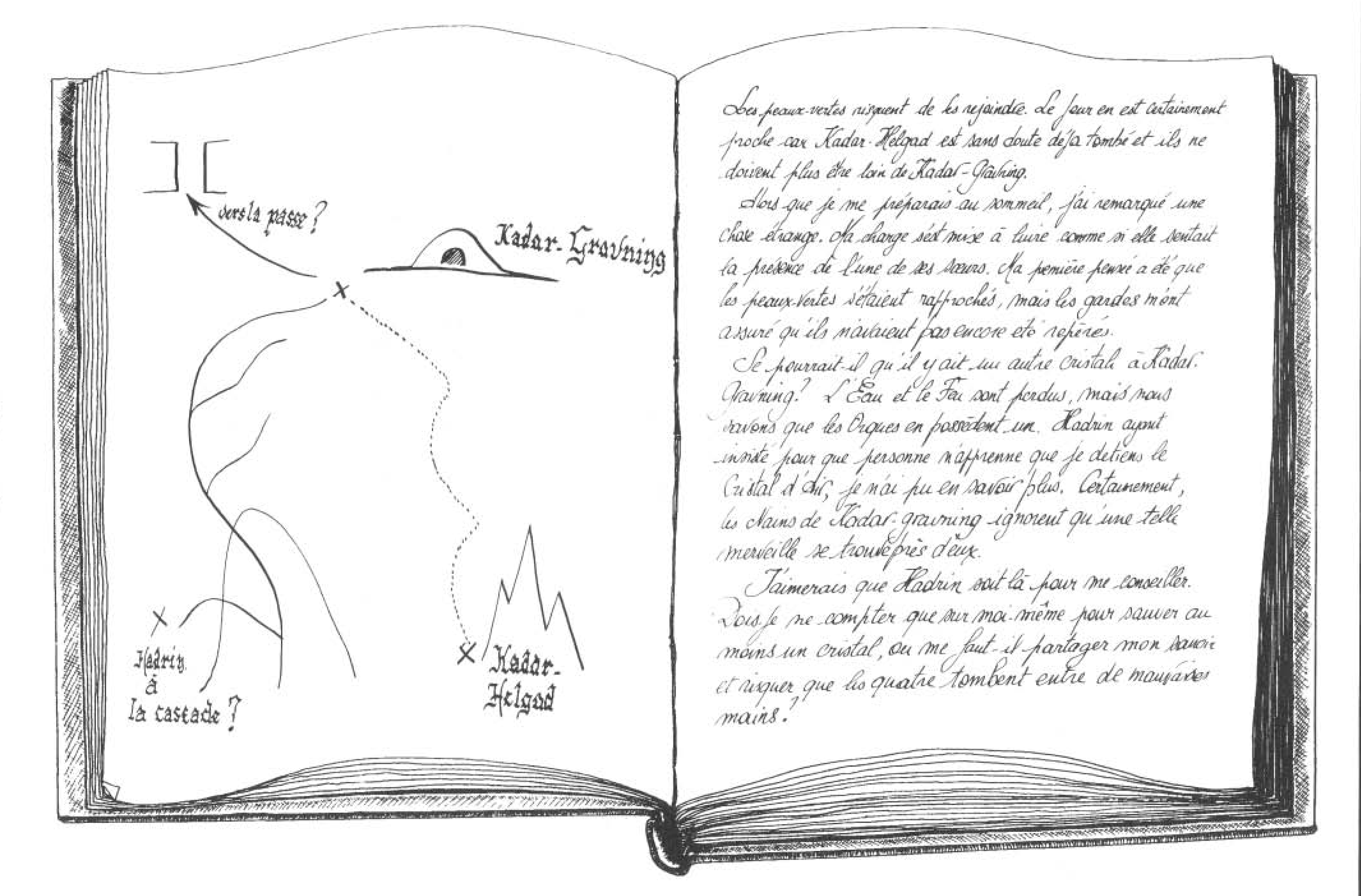
GRANNEG,

MES ARTISANS ONT ACHEVÉ AUJOURD'HUI LA RÉNOVATION DU PIÈGE SITUÉ DANS LE PASSAGE ENTRE LA RÉSERVE DE L'ATELIER INFÉRIEUR ET L'ESCALIER EN COLIMAÇON QUI MÈNE AUX APPARTEMENTS ROYAUX.
IL EST DÉCLENCHÉ PAR UNE PLAQUE A PRESSION INSTALLÉE À MI-CHEMIN DES DOUBLES-PORTES ET DE LA CAGE D'ESCALIER. IL PROJETTE UNE PLUIE DE POINTES DANS LE COULOIR.

VEUILLEZ INFORMER LE PERSONNEL QUE CETTE ZONE EST DÉSORMAIS CONSIDÉRÉE COMME INTERDITE.

SUNDRIM.

Document 8



Les peaux-vertes risquent de les rejoindre. Le jour en est certainement proche car Kadar-Helgad est sans doute déjà tombé et ils ne doivent plus être loin de Kadar-Gravning.

Alors que je me préparais au sommeil, j'ai remarqué une chose étrange. Ma charge s'est mise à luire comme si elle sentait la présence de l'une de ses sœurs. Ma première pensée a été que les peaux-vertes s'étaient rapprochés, mais les gardes m'ont assuré qu'ils n'avaient pas encore été repérés.

Se pourrait-il qu'il y ait un autre Cristal à Kadar-Gravning? L'Eau et le Feu sont perdus, mais nous savons que les Orques en possèdent un. Hadrin ayant insisté pour que personne n'apprenne que je détiens le Cristal d'Air, je n'ai pu en savoir plus. Certainement, les Nains de Kadar-Gravning ignorent qu'une telle merveille se trouve près d'eux.

J'aimerais que Hadrin soit là pour me conseiller. Dois-je ne compter que sur moi-même pour sauver au moins un Cristal, ou me faut-il partager mon savoir et risquer que les quatre tombent entre de mauvaises mains?

Document 1

Cinquième Jour d'Occupation.

DE : Chef de l'expédition

A : Commandant Militaire

OBJET : Programme de Réactivation des Pièges

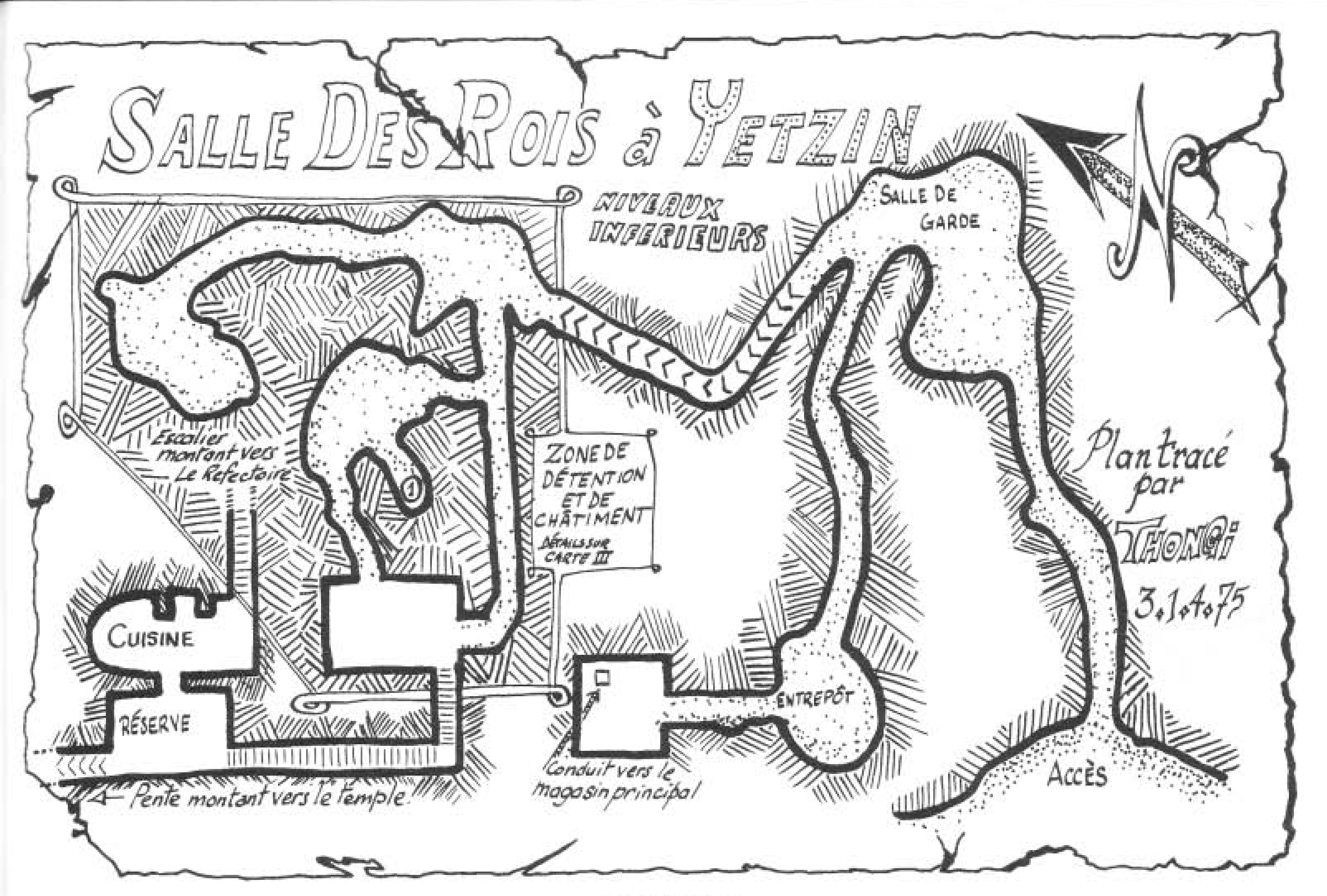
Notez que les pièges suivants sont à nouveau opérationnels.

1. Celui du corridor est du grand temple. Entre l'ancien vestiaire et la fin de l'escalier.
2. Celui du passage du grand temple à la Coupole.
3. Celui de l'escalier menant de la Salle de Purification au temple.

Demandez de plus amples renseignements aux engingneurs de Sundrim et informez les troupes immédiatement.

Gamers.

DOCUMENT 2

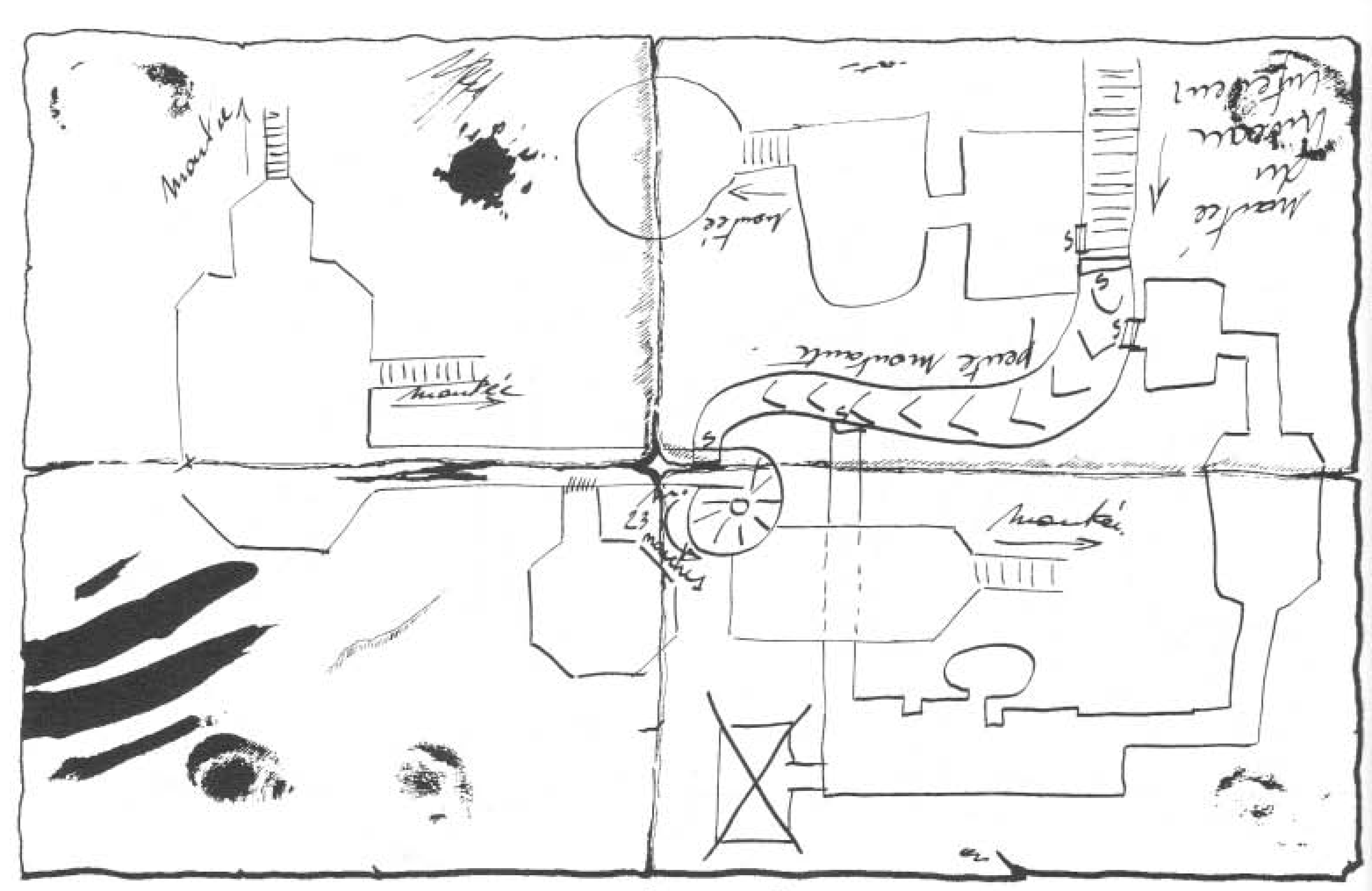


DOCUMENT 6

PRONONCEZ LES RUNES ET, AVEC DES MAINS FRAICHEMENT LAVEES, TOUCHEZ LES SIGNES SACRES QUI OSCILLENT AUTOUR DES MOTS.

CELA, ALORS, VOUS FERA PASSER DANS LE LIEU SAINT, LIBÉRÉ DE TOUTE SOUILLURE ET LIBRE DE TOUTE DOULEUR.

DOCUMENT 7



DOCUMENT 9

3 : 2 : 1 : 1 Hargrim

6 : 4 : 12 : 26 Yala

4 : 3 : 8 : 31 Kadun

5 : 2 : 7 : 70 Jrenka

1 : 1 : 9 : 73 Fenni

6 : 2 : 7 :

2 : 3

DOCUMENT 10

Qu'est-ce qui est caché dans le trône ? Certainement quelque chose d'important !

Plafond dangereux à partir d'ici

T

Hargrim est-il enterré au Sud - pour ses origines ; ou au Nord - pour sa destinée ?

Ce doit être l'Entrée.

Retourner à : Cranneg, Chef de l'Expédition.

DOCUMENT 11

HARGRIM ?

UNE DE CELLES-CI ?

POURQUOI N'Y A-T-IL RIEN A CET ENDROIT ?

?

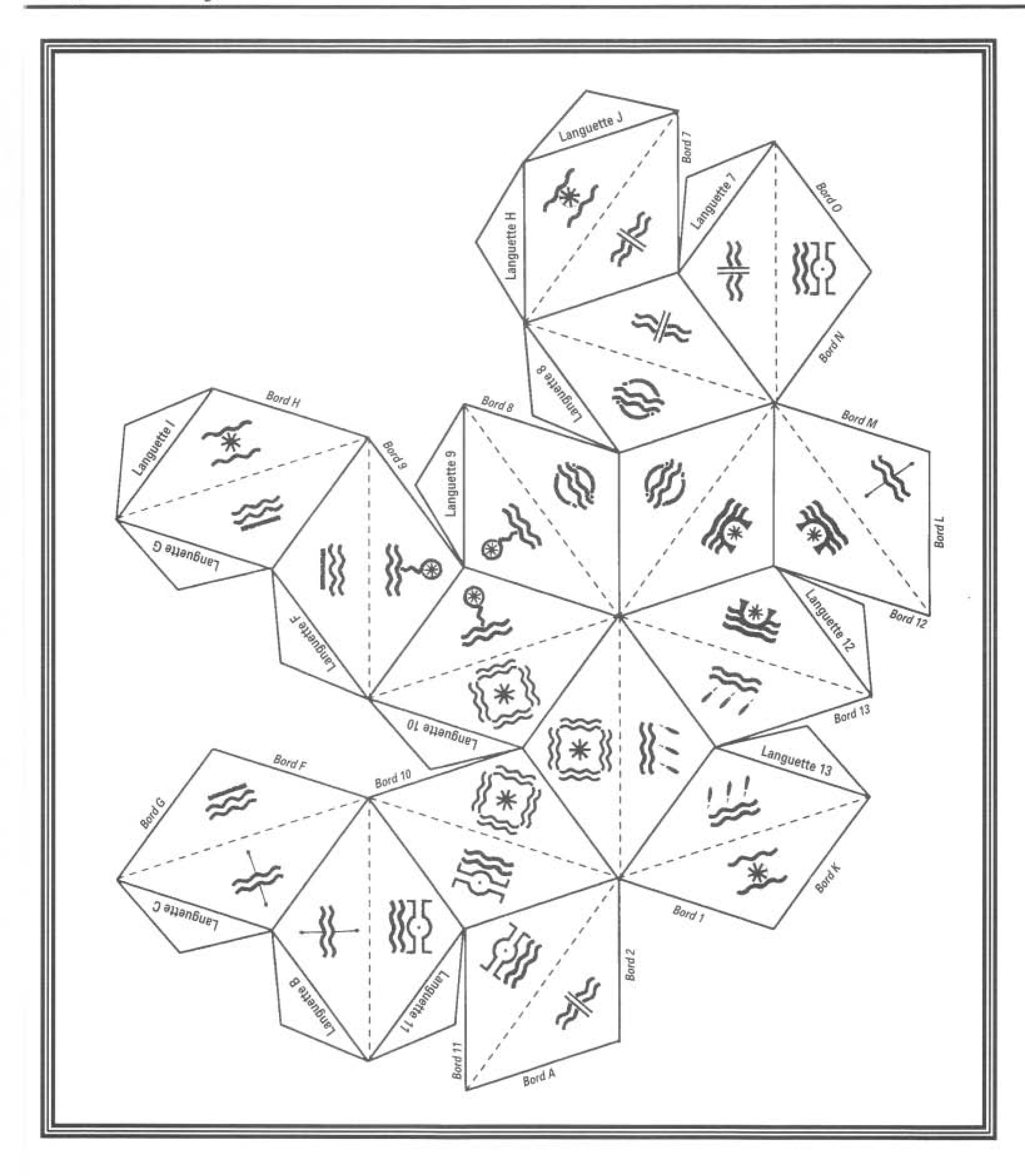
Y AURAIT-IL UN INDICE PARMI CES DECOMBRES ? ILS ONT SUREMENT LAISSE UNE INDICATION !

PAS DE PIECE ! POURQUOI ?

SANS DOUTE A UN AUTRE NIVEAU

AH !

DOCUMENT 12

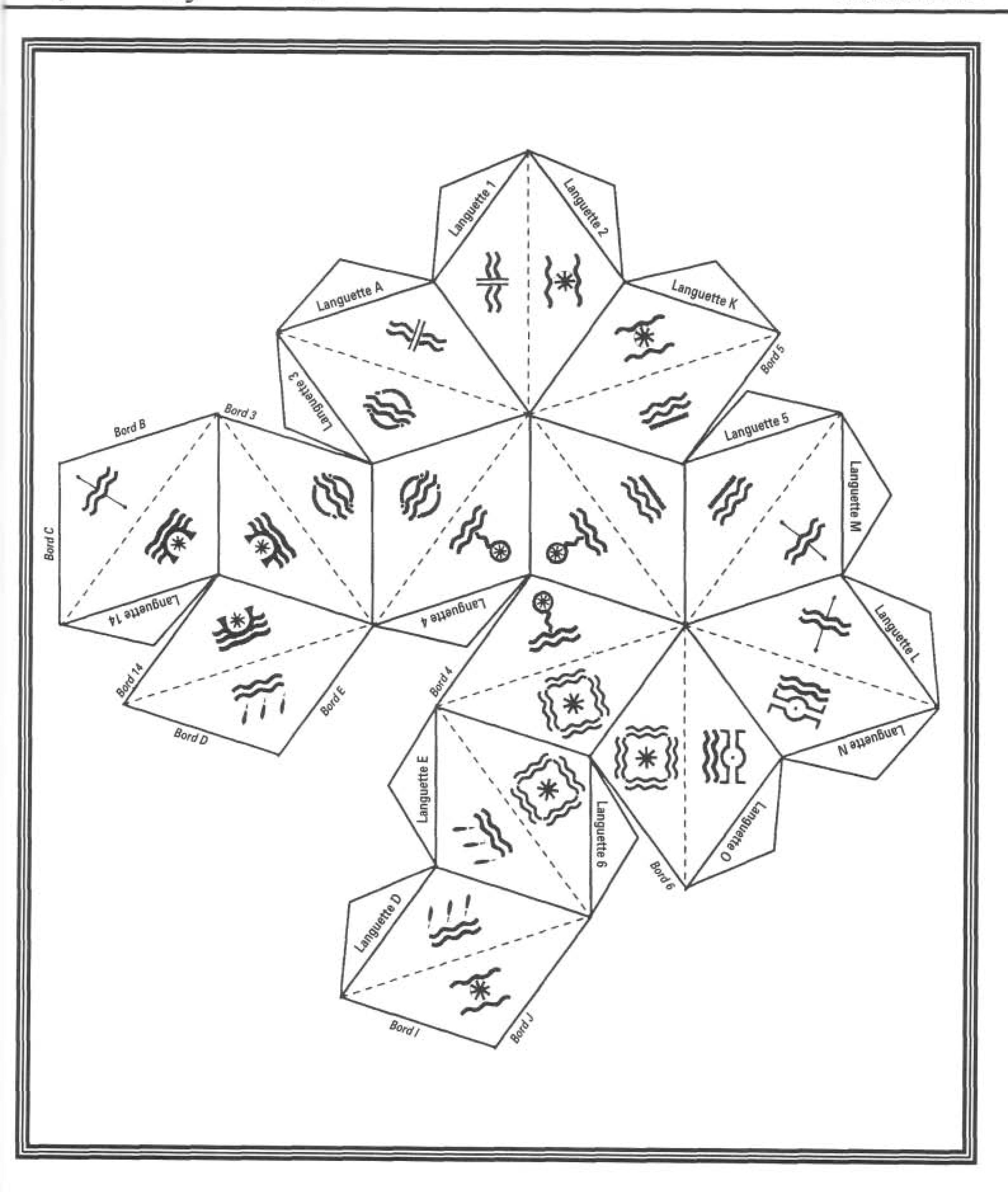


Comment Assembler le Document 13, le Cristal d'Eau

Photocopiez les pages 83 et 85 et collez les copies sur un carton de l'épaisseur d'une carte postale. Utilisez à cet effet une colle translucide à usage général.

D'un coup de crayon très léger, reportez sur chaque bord sa lettre d'identification (vous effacerez ces marques ultérieurement), puis découpez les deux formes. Pliez toutes les lignes intérieures pointillées de façon à former des "pics", les lignes pleines de façon à obtenir des "vallées".

Fixez les languettes 3 à 14 sous les bords 3 à 14. Le Cristal est toujours en deux morceaux à ce stade. Après les avoir laissé sécher, collez les languettes 1 et 2 sous les bords 1 et 2 ; les deux moitiés sont maintenant réunies. Laissez de nouveau sécher.



Collez les languettes A à O sous les bords A à O ; réservez la fixation des parties N et O pour la fin, afin de collez le dernier triangle sur ces deux languettes.

Vous pourrez alors vous servir du Cristal dès qu'il aura fini de sécher.

De tous les Cristaux à monter, c'est celui-ci qui présente le plus de difficultés. Ne vous laissez pas emporter par la précipitation — il vous faudra vous montrer patient et travailler avec grand soin pour obtenir un résultat convenable. N'hésitez pas à consulter le dessin de la page 51 pour vous guider.

Tableau Récapitulatif des Monstres et des Trésors de Kadar Gravning

Zone	*Contenu*	*Notes*
1. Entrée Inférieure		Passage bouché par des rochers ; *inerte pendant* le franchissement.
2. Salle de Garde	1D3 Goules (80%)	
3. Réserve		
4. Entrepôt		Conduit vers 15. Bloqué de l'autre côté.
5. Raidillon	24 rochers en tas	Goules postées au sommet de la pente.
6. Salle de Torture	Matériel de torture	Rochers barrant l'accès vers 8. Les Goules combattront jusqu'à la mort.
7. Petit Cachot	Matériel varié *Il y a en tout 12 Goules dans les zones 1-7.*	
8. Cachot Principal	1 oubliette	
9. Cachot du Grand Prêtre	2 oubliettes, une avec un Poltergeist	La porte secrète de 8 est visible de ce côté.
10. Echelle		Barreaux fragiles (voir texte principal). Mène en 54.
11. Entrée Principale	1D3+1 Nains	Cours d'eau sous le plancher.
12. Hall	1D4+3 Nains	
13. Cellule	Goule (enchaînée)	
14. Quartiers des Gardes	Nains de troupe	*Document 2* cloué sur le mur près de la porte de 12. Porte de 16 scellée.
15. Entrepôt	Réserves diverses	Conduit vers 4 (bloqué).
16. Réfectoire	Cadavres mutilés de Nains	
17. Cuisine	Serpents dans le four	
18. Réserve de la Cuisine		
19. Atelier	1D3 artisans	
20. Réserve		Transformée en dortoir par les artisans.
21. Corridor		Piège : aiguillon.
22. Atelier	Assortiment d'outils	Scellé par un éboulement de roches.
23. Réserve de l'Atelier	Automate	

Zone	*Contenu*	*Notes*
24. Hall de Réception		Bureau de Brogar. Piège : herse.
25. Salle de Garde		Judas vers 24, mécanisme du piège en 24a.
26. Quartiers du Commandant		Chambre de Brogar.
27. Conduit Caché		Echelle vers 31a.
28. Salle des Audiences	1D3+1 érudits	Transformée en atelier par les érudits.
29. Palier		
30. Trésorerie		Piège : herse dans le couloir.
31. Antichambre		
32. Salle de Garde	2-3 Nains de troupe	
33. Salle des Trônes	Débris divers	Quartiers de Sundrim. *Documents 3-5* parmi les débris. Piège : statues animées près des trônes.
34. Chambre de la Reine	Fantôme	
35. Antichambre du Roi		Mécanisme de neutralisation du piège de 36.
36. Chambre du Roi	3 clés cachées (fausses)	Piège — libère 6 Revenants.
37. Couloir de la Coupole		Piège — libère 2 Elémentaux de Feu.
38. Coupole	Débris, *Document 6*	
39. Salle de Garde		
40. Oratoire		Trou dans le sol sous l'autel mène en 45. *Document 7* dans l'échelle.
41. Antichambre		
42. Entrée Supérieure	2-3 Nains de troupe	
43. Eboulement		Rochers barrant le passage. *Inerte* pendant le franchissement.
44. Salle de Garde	7-10 Nains de troupe	
45. Hall des Prêtres	*Document 8* sur la table.	
46. Palier des Prêtres		
47. Quartiers des Prêtres	Kadri et Dern (25%)	
48. Quartiers des Prêtres	Yanni et Bradni (25%)	
49. Antichambre du Grand Prêtre		Piège : aiguillon dans porte secrète.
50. Quartiers du Grand Prêtre		Trésor et *Document 9* cachés dans l'escalier en spirale.
51. Passage		Piège : verrouille les portes de 58 et libère les nuages de spores.
52. Réserve	Matériel religieux	
53. Salle de Garde		

Zone	Contenu	Notes
54. Antichambre	Echelle vers 10 peut céder voir texte principal.	
55. Vestiaire	Robes et bâtons, 1 Erudit (25%)	
56. Cul-de-Sac		Parchemins cachés dans niche — voir texte principal.
57. Chambre de Purification		Voir texte principal. Piège dans l'escalier vers 58.
58. Temple		Voir texte principal.
59. Palier		
60. Corniche Est		Terrain accidenté.
61. Corniche Ouest		Terrain accidenté. Passage vers 29 bouché par des rochers.
62. Passage	1D3+1 engingneurs	Piège : arbalètes.
63. Antichambre	1D3+1 artisans	
64. Passage	1D3+1 artisans	Piège : herse ; *Document 10* parmi les fragments de pierres.
65. Lac	2D6 artisans, 1D4 érudits, 1D4 engingneurs, Cranneg et Sundrim	Piège : effondrement — voir *Présentation des Voûtes*. Profondeur de l'eau variable.
66. Fausse Entrée de Caveau		Piège : effondrement.
67. Fausse Entrée de Caveau		Piège : feu.
68. Passage		Piège : inondation.
69. Entrée de Caveau		Stalagmites dangereuses.
70. Caveau Mineur	Cadavres décomposés de Nains	
71. Entrée du Caveau de Hrada		Piège : éclair.
72. Caveau de Hrada	Assortiment de bijoux	Piège : vent.
73. Entrée du Caveau de Fenni	Elémental de Terre (voir texte)	
74. Caveau de Fenni	Ombre, hache magique	
75. Entrée du Caveau des Trois Rois		
76. Caveau des Trois Rois		S'est effondré
77. Entrée du Caveau de Darbli		Piège : lance.
78. Caveau de Darbli	Diverses moisissures	Très humide.
79. Entrée du Caveau de Hargrim		Pièges : éclair sur la porte, gravas dans le couloir, herses et serpents dans l'escalier.
80. Passage Inférieur	6 Revenants	
81. Fausse Porte		Piège : dalle de pierre.
82. Caveau de Hargrim	Voir texte principal	Voir texte principal.



La Campagne des Pierres du Destin IV

« Notre cause est juste ! Malgré les armées que cet usurpateur nous envoie, nous triompherons ! Lorsque la Couronne de Hargrim sera nôtre, les Citadelles rallieront le camp du Droit et de la Justice ! Elles nous rejoindront ! »



La guerre civile fermente au cœur des royaumes nains, au sud des Montagnes-du-Bout-du-Monde. C'est dans ce contexte tendu qu'éclate une grande nouvelle : Kadar-Gravning, la citadelle du glorieux Hargrim, le roi nain sans égal, vient d'être découverte. Pour les habitants des montagnes, le plus grand symbole de souveraineté est bien la Couronne de Hargrim. Celui qui possède cette relique est nécessairement le roi légitime et, en temps de guerre civile, la faction à laquelle il appartient bénéficie d'un avantage certain...

Mais il ne sera pas facile de recouvrer cette Couronne. Kadar-Gravning a été saccagée par les Orques au siècle dernier. La cité est presque entièrement en ruines et les Tombes Royales sont défendues par des pièges mortels. De plus, celui qui atteindra la citadelle le premier pourra être certain que l'ennemi ne sera pas loin derrière.

Pendant que les Nains se livrent une lutte acharnée, un petit groupe d'aventuriers se dirige vers Kadar-Gravning pour une raison bien différente : il recherche le Cristal d'Eau, la quatrième Pierre du Destin. Les Nains vont-ils croire une telle histoire ? Ces vagabonds pourraient, après tout, vouloir s'emparer de la Couronne de Hargrim...

La Guerre au Royaume des Nains est une aventure indépendante, mais peut cependant conclure la *Campagne des Pierres du Destin.*

119 F



ISBN : 2-7408-0043-6

Un supplément pour





Sous licence de FLAME PUBLICATIONS Ltd.
Warhammer, le Jeu de Rôle est une marque déposée de Games Workshop Ltd. utilisée sous licence
Edition Française :
Jeux Descartes 1, rue Colonel Pierre Avia 75503 Paris Cedex 15



FLAME